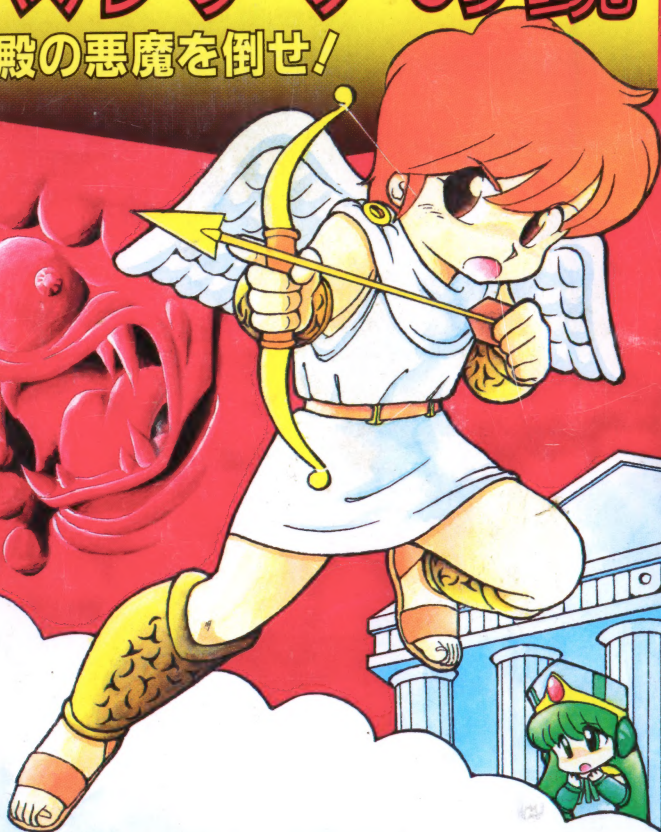


ファミコン冒険ゲームブック

光 神 話

パルテナの鏡

神殿の悪魔を倒せ!



双葉文庫 ゲームブックシリーズ

ストーリー

ボクの名は、鏡光夫。勉強はダメ、運動はダメのまるっきりさえない中学2年生。ある日ふと手にした1冊の本。その中に書かれていたことが、ボクの運命を大きく変えることになってしまったんだ!!

「汝は選ばれた勇者である。フィクション世界の女神、パルテナの危機を救えるのは汝のみ。時計が午前0時を示すとき、汝の部屋の鏡がこの国への入口となる」

半信半疑で鏡の前に立ったボク。とたんにボクの体は鏡の中に吸い込まれたのだ!! はたして、そこでボクを待ち受けているものは……!?

光 神 話

パルテナの鏡

神殿の悪魔を倒せ!



FUTABASHA FAMICOM GAME BOOK

ファミコン冒険ゲームブック

光神話パルテナの鏡

——神殿の悪魔を倒せ!——

双葉文庫

A Myth of Light, Parutena's Mirror ; Overthrow Devil in Shrine
by Studio Hard Co.,Ltd. and Emiko Muranaka, Kaori Maeda

Copyright © 1987 Studio Hard Co., Ltd.

Illustration by Mansai Futeki

Character and Story Basic Licenser © Nintendo 1986

First Published by Futabasha Books Co.

3-28 Higashi-Gokencho, Shinjuku, Tokyo, Japan

光神話パルテナの鏡

——神殿の悪魔を倒せ！——

も く じ

プロローグ 4

この本の遊び方 8

行動記録紙 15

ゲーム 18

エピローグ 236

プロローグ

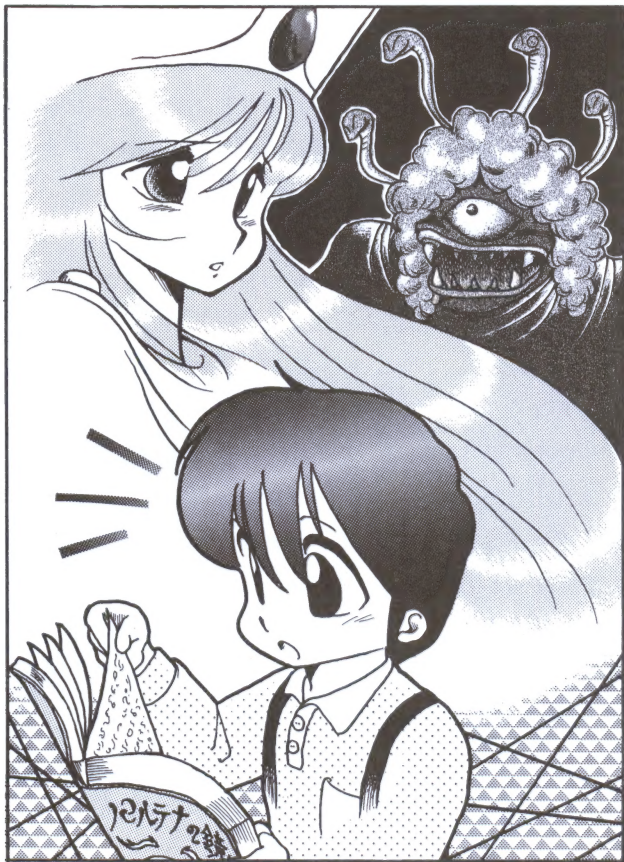
その運命の日、ボクは汗ばんだ手で、一通の手紙を握りしめていた……。

なんて、ちょっとカッコイイ出だしだけど、とんでもない。ボクは今、真剣に悩んでいるんだ。

ボクの名前は鏡光夫。中学2年生になったばかり。勉強はダメ、運動オンチのまるっきりさえないヤツ。こんなボクのたったひとつの心の支えは、美子ちゃんという、とびきり美人の文通相手。ボクは、彼女が遠くに住んでいるのをいいことに、成績はトップだとか、クラスの人気者だとか……、手紙にはウソ八百を書き並べていたんだ。

ああ、なんてことだ！ よりによって、その美子ちゃんがボクの通っている学校に転校してくるなんて!! ボクは「会える日が待ち遠しいわ」と書いてきた美子ちゃんの手紙を握りしめ、この偶然を呪っていた。

まったく絶望的だよ。この前の手紙で、今学期は2年生でありながら、生徒会長に選ばれることまちがいなしさ、なんて書いたばかりだぜ。もう、死にたい気分だよ。



それから1週間——。

いよいよ明日。明日になれば美子ちゃんはボクの学校に来て、そして、ボクのついたウソにあきれ返るに違いない。おまけに、明日は、生徒会立候補者を決めるホームルームのある日。

すっかり落ちこんだボクは、少しでも気を紛らそうと、オヤジが経営する古本屋に向かった。『君も人気者になれる』なんて本を立ち読みしたりして……。だけど何にも収獲なし。

何気なく1冊の本を手に取り、パラパラとページをめくったその時！突然、本の中から無数の鏡のカケラがあふれ出したのだ。あわててオヤジを呼びにいく。しかし、ボクがオヤジを連れてもどった時には、鏡の破片なんて、すっかり消え去っていた。いったいどういうことなんだ!? ボクは、床に落ちたその本を拾いあげた。『パルテナの鏡』のタイトルが気にかかり、こっそりとその本を自分の部屋に持って帰ったのだ。

それにしても、あれは幻覚だったのだろうか……。机の上にその本を置き、しばらくためらった後、思いきって1ページめを開く。何だって!?

「この本を開いた者は、選ばれた勇者である。今、フィクション界は重大な危機にさらされている。フィクション界を治めていた女神パルテナが、悪魔メデューサに囚われてしまったのだ。女神を救えるのは、今、この本を開いている者、すなわち汝のみである。時計が午前0時を打つとき、汝の部屋の鏡がこの国への入口となるであろう。来たれ、フィクション界へ。その時から汝の物語が始まるのである」

そのページの後ろをめくったが、あとはずっと白紙が続くだけ。何だ、この本は!? 冗談か……。

ちょっと試してみるのもおもしろいかな。ボクは、ホンの軽い気持で壁にかかっている鏡を机の上に立てかけ、時間が過ぎるのを待った。

ボーン、ボーン。

アンティークな置き時計が0時を知らせる。その時、ボクは、スーッと頭から鏡の海へ飛び込んでゆくような感じを覚えたのだった。→1へ

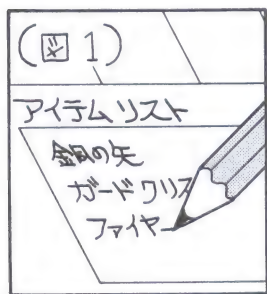
この本の遊び方

本の中の世界に入り込んでしまった鏡光夫。彼は、勇者ピットとして冒険をしていくことになるのです。いたい彼の行く手には、どんな運命が待ちうけているのでしょうか。いよいよ、お楽しみは、これからです。

さて、その前に、ゲームの遊び方の説明をしておきましょう。ルールは簡単ですが、冒険をなるべく有利に展開させるためにも、以下の説明をしっかりと頭に入れておいてください。

1. 行動記録紙の使い方

ゲームを進行していくうちに、ピットの能力や、冒険の条件は次々と変化してゆきます。それは、そのつど15

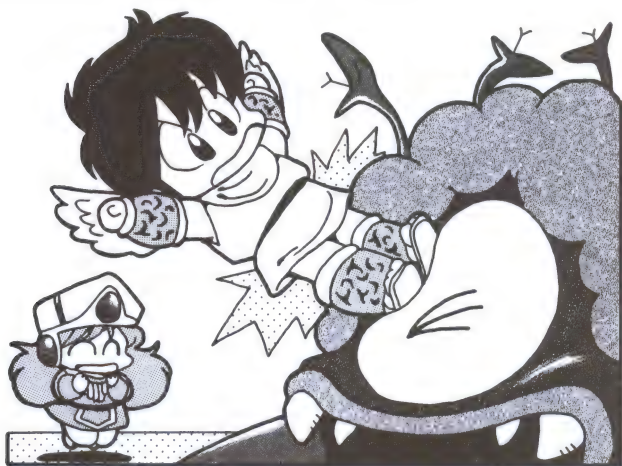


ページにある行動記録紙に記入してゆくことになります。

では、順を追って、この行動記録紙の使い方を説明しましょう。

●アイテムリスト

冒険の途中でピットは、さ



まざまなアイテムを手^いに入れてゆきます。ゲームの進^{しん}展^{てん}によっては、アイテムを持^もっていないと、不利^{ふり}なルートに行^いかされてしまうことがあります。自^じ分^{ぶん}の持^もっているアイテムを忘^{わす}れないように、このアイテムリス^{らん}トの欄^{らん}にしっかりと記入^ずしてゆきましょう。(図①参^{さん}照^{しやう})

また、同^{おな}じアイテムを2度^ど取^とりすることはできません。同^{おな}じルートを2度^ど3度^ど通^{とお}った場合^{ばあい}は、無^む視^しして進^{すす}んでください。た^とだ^ちし、途^{とちゆう}中^{ちゆう}でそのアイテムを失^{うしな}った場合^{かぎ}に限^{かぎ}り、もう一^{いち}度^ど取^とることができ^とます。

●ポイントチェック

冒険^{ぼうけんちゆうへん}中^か変化してゆく、ピットの能力^{のうりよく}は、3つのポイントで表わされます。それは、体力ポイント^{あらい}、武力ポイント^{たいりよく}、知力ポイント^{ちりよく}です。

体力ポイントは、文字通り^{もじどお}ピットの体力を表わします。このポイントは、生命^{いのち}の酒^{さけ}を見つけて飲^みむと増え^{のふ}、逆に^{ぎやく}、体力を消耗^{しょうもう}するような行動をとると減ります。

また、このポイントがゼロになったら、それはピットの死^しを意味しゲームオーバーとなります。しかし、他の^{ほか}ふたつのポイントは、マイナスになってもゲームを続け^{つづ}ることができますので、注意^{ちゅうい}して下さい。

武力ポイントは、ピットの戦闘能力^{せんとうのうりよく}を表わします。このポイントは、敵^{てき}との戦闘^かに勝^ふったりすると増え^{たたか}、戦い^{たたか}の方法がまずかったりすると減ります。武力ポイントをアップさせてゆくコツは、なるべくたくさんのアイテムを手に入れてゆくことです。

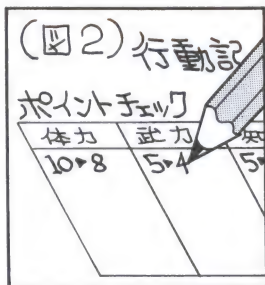
最後^{さいご}の知力ポイントは、ピットの知能^{ちのう}や精神状態^{せいしんじょうたい}を表わします。これは、冒険に役立つ情報^{やくだ}を得^{じようほう}たり、カン^えを鋭^{するど}く働^{はたら}かせた行動をとったりすると増えます。反対^{はんたい}に、何か^{しつぱい}に失敗して、ピットの気持^{きもち}が落ち込^おんだりすると、

減ってゆきます。

このポイントが^{たか}高いか^{ひく}低いか、ゲームの^{しんてん}進展に^{おお}大きく影響^{えいきよう}する場合があります。なるべくポイントを増やすように^{どりよく}努力しましょう。

以上の3つのポイントはそ

れぞれ、体力ポイント10、武力ポイント5、知力ポイント5で始まります。冒険が進行するにつれて、このポイントの^{へんか}変化は、ポイントチェックの^{らん}欄に、そのつど^か書き変えていってください。(図②参照)



●ステップメモ

何かの拍子で本が^{ひようし}閉じてしまったり、途中でゲームを一時^{ちゆうだん}中断したりして、自分が^{じぶん}たどってきたルートがわからなくなってしまうことがあります。そんな時に役に立つのが、このステップメモです。

1から^{じゆん}順に、自分が^{とお}通った^{こうもくばんごう}項目番号をメモしてゆきましょう。こうすれば、途中で^{とちゆう}ENDになっても、2～3項目さかのぼったところから^{さい}再スタートすることができます。

いじよう
以上が行動記録紙の利用方法です。ゲームは常に、この記録紙とともに進行しますから、記入もれのないように注意して下さい。何回もチャレンジできるように、記録紙をコピーして使うとよいでしょう。

2. バトルの方法

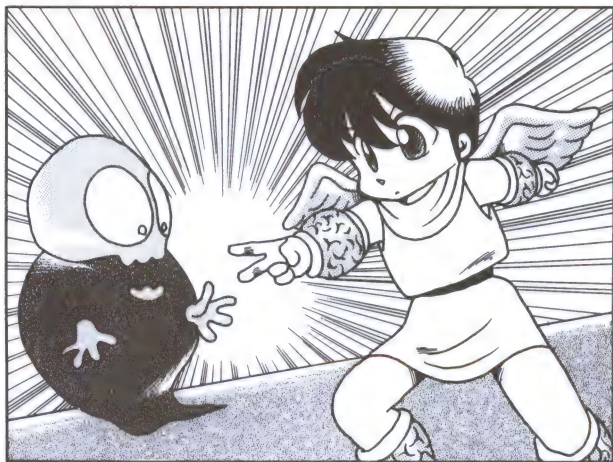
敵との勝敗の決定のしかたは、大きく分けて3つあります。それは、アイテムの有無で決定される場合、ポイントの大小で決定される場合、そしてもうひとつがバトルという方法による場合です。

このバトルについてくわしく説明してゆきましょう。

本をパラパラめくると、左ページの上に、グー、チョキ、パーのジャンケンマークがあるのに気がつきますね。ひと言で言えば、バトルの勝敗は、このマークを使って、敵とのジャンケンで決定されるのです。

順を追って述べます。「バトルだ!」と書かれている項目にきたら、まず、ピットのジャンケンマークを決めます。方法は簡単。マークを見ないようにして、適当なページをパツと開きます。そこに書かれているのが、ピットのマークです。

同じようにして、敵のマークも決めます。



両^{りようしや}者のマークがでたら、あとはこのふたつ^あを合わせ、
 じつさい
 実際のジャンケンと同じように勝敗を決めればいいので
 す。たとえば、ピットのマークが「パー」で、敵のマー
 クが「グー」なら、ピットの勝ちとなるわけです。

ピットが勝つか敵が勝つかの確率^{かくりつ}は、はんはん^{はんはん} うん^{うん} 運だめし
 のつもりでチャレンジしましょう。

3. 迷路について

このゲームは、いくつかの冒険^{ぼうけん} せかい^{せかい} 世界^わに分かれています。
 そのうち、さいご^{さいご} せんじよう^{せんじよう} 最後の戦場となるのが、メデューサのいる城^{じよう}。

さい
塞です。この城塞は、たくさんの部屋で構成された迷路
となっています。入りぐちからじゆんとうざいなんぼくかくほうがくとびら
を選択して、次の部屋に進んでいきます。

ここで注意すべきことは、自分が進んできた方向を見
うしな
失わないようにすることです。でなければ、同じ部屋を
なんど
何度も通ってしまうはめになります。

もしも、前に通った部屋にまた来てしまったら、よく
きおく
記憶をたどって、前と違う扉を選んでゆきましょう。し
かし、メデューサの城塞では、何度同じ部屋を通っても、
そのことで冒険がふりに展開することはありません。あん
しん
心して部屋の扉を選択して行って下さい。


さあ、いよいよ冒険の始まりです。キミだけのすばら
しいえいゆう
英雄物語を作りあげてください。けんとういの
健闘を祈ります。

行動記録紙

ポイントチェック

体 力	武 力	知 力
10 ▶	5 ▶	5 ▶

アイテムリスト



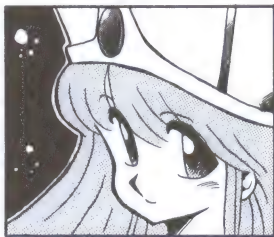
行動記録紙

ステップメモ

1 ▶

光神話パルテナの鏡

——神殿の悪魔を倒せ！——





きがつくと、見知らぬ森の中……。これは夢か!?

その時、突然、目の前にひとりの老人が出現した。白いヒゲに白い衣装、物語に登場する神様みたいだ。

「あ、あなたは……!」

「わしは、簡単に言えば、おまえが入り込んだ『パルテナの鏡』という本の作者じゃ」

「すると、あなたがボクを呼んだんですか」

「さよう。わしは今、このフィクション世界でのおまえ、すなわち、勇者ピットの物語を書いている。作者と言っても、正確に言えば、記録係じゃ。物語を作ってゆくのはおまえ自身、わしはそれを書きとめてゆくだけじゃ」

「物語を作るたって……」

「ここは、フィクション世界じゃ。おまえのしたことすべてが物語になるんじゃ。いいか、よく聞け。この世界でのおまえの使命は、悪魔メデューサを倒し、女神パルテナを助けることじゃ。それを成しとげれば、立派な英雄物語ができあがるというわけじゃ」

「そ、そんな——。ボク、おうちに帰りたいよ——」

「ええい、だだをこねるでない。みっともなくて書けないではないか。おっ、そうじゃ、いいものをあげよう。この弓矢と革袋じゃ。この弓矢は、無限に矢が使える不思議な弓矢じゃ。革袋は、無限に物を入れることができ

1 ボ、ボクがヒーロー!? それ、ミスキャスティングじゃない?





1

まほう ふくろ
る魔法の袋じゃ」

フン、物^{もの}でつるなんて子^こどもをあやすんじゃあるまいし。
「わしの用件^{ようけん}はそれだけじゃ。せいぜい^{ほん}いい本^でが出来あ
がるように、がんばるんじゃな。では、さらばじゃ」
そ、そんな、無^む責任^{せきにん}な——。
しかし、老人^{ろうじん}は一瞬^{いつしゆん}にして消^きえてしまった。→ 100 へ

2

バトルだ！

ルールにしたがって、敵^{てき}との勝^{しょう}敗^{はい}を決定^{けつてい}せよ。

●勝^かった → 351 へ

●負^まけた → 38 へ

3

つぎ へ や はい
次の部屋^{へや}に入^{はい}ると、東西南北^{とうざいなんぼく}の順^{じゆん}で壁^{かべ}が4色^{しよく ぬ}に塗^ぬられ
ていた。赤^{あか}、白^{しろ}、青^{あお}、黒^{くろ}。なんだか、目^めがチカチカして、
気^きが狂^{くる}いそうだ。しかし、敵^{てき}の気配^{けはい}はしない。よし、先^{さき}
へ進^{すす}もう。

さて、4色に塗^{とびら}られた扉^{えら}のどれを選^{えら}ぼうか？

●赤^{あか}の扉^しへ → 331 へ

●白^{しろ}の扉^しへ → 95 へ

●青^{あお}の扉^しへ → 31 へ

●黒^{くろ}の扉^しへ → 177 へ

4

あしもと
足元^{あしもと}でひしめき合^あったオクトスたちが、次々^{つぎつぎ}と飛^とびか
かってくる。体^{からだ}に吸^すいついてくるヤツを払^{はら}いのけ、同時^{どうじ}
に下^{した}にいるヤツを踏^ふみつける。この、この、この〜〜！

あくせんくとう つづ 悪戦苦闘が続いたが、オクトスの数は半分以下に減った。
いまに 逃げよう。さて、どの扉へ？

- きた 北の扉へ → 65 へ みなみ 南の扉へ → 96 へ
にし 西の扉へ → 177 へ ひがし 東の扉へ → 318 へ

きようふ 恐怖にかられたボクはしろ 城の中をウロウロと歩き回った。
すると、いつのまにか、ちかしつ 地下室へ来ていた。

「おやっ、あんなところろうみ 所に牢が見える」

なか しらゆきひめ 中には白雪姫がいた。

「あなたがみた白雪姫はまは 母なんです。まほう 魔法の力でわたしになりすましているんです」

やはりそうか！ メデューサのしわざなんだな。ニセの白雪姫を何で倒そう。とりあえず、やつか 矢を使ってみるか。

- Yes → 242 へ ● No → 137 へ

いいぞ、いいぞ、ほんとう ゆうしや 本当に勇者みたいになってきた。

さて、勇者としては、ここでやす 休んでいくべきか？

- 休んでいく → 73 へ さきすす 先へ進む → 143 へ

まちがって、てん しただ 天の下敷きにでもなったらたいへん 大変だ。よし。

ボクはアトラスのまよこ た 真横に立って、天のかつぎ方のかた コツを
おし 教えてもらうふりをした。とくい 得意になってせつめい 説明するきよじん 巨人。



7

「ふーん、なるほど。どうやら、ボクみたいな未熟者^{みじゆくもの}には、とてもできない仕事^{しごと}みたいだ。やっぱり天をかつぐには、君^{きみ}のようなすばらしい能力^{のうりよく}がないとね」

「そりゃあ、そうさ」

おだてられてアトラスは、その気^きになっている。

「だから、ボクはやっぱり、銅^{どう}の矢^やをとってくる役^{やく}に……」

「えーい！ このノータリンの役^{やく}立たずめ！」

とつぜん うれ 突然、後ろからのっぺりとした紫^{むらさきいろ}色^{かお}の顔^{まもの}の魔物^{しゆつ}が出現^{げん}した！ → 119 へ

8

戦闘^{せんとう}だ！ ファイアは、あるか？

●ある → 385 へ

●ない → 78 へ

9

バトルだ！

ルールにしたがって、敵^{てき}との勝^{しょうはい}敗^{けつてい}を決定せよ。

●勝^かった → 80 へ

●負^まけた → 226 へ

10

うすくらやみ みち つづ 薄暗闇^みの道^みが続く。見えるのは、霧^{きり}ばかり。

なにも起^おこらなければいいが……。

と思^{おも}っていた矢^や先^{さき}、ドスン、ドスンと足音^{あしおと}が近^{ちか}づいてきた。 → 356 へ

再び^{ふたたび}闇^{やみ}の世界^{せかい}をさまよう。静寂^{せいじやく}がかえって不安^{ふあん}をかきたてる。

と、その時^{とき}、犬^{いぬ}がうなるような声^{こえ}が……。→ 323 へ

ムチを^あ浴びせようと敵^{てき}に^{ちか}近づく。

ツインベロスは、ふたつの口^{くち}から炎^{ほのお}を^ふ吹きつけてくる。
うかつに手^てが^だ出せないぞ。様子^{ようす}を^み見ながら、後^{あと}ずさる。

ガォ——！

しびれを^き切らして、ヤツが^と飛びかかってきた。

ボクは、すんでのところ^あで飛び^{うし}上がり、ヤツの後^{うし}ろに
まわり^こ込む。ヤツが^む向き^{なお}直^{まえ}る前^{すばや}に、素早^{れん}くムチの連打^だ！

やがて敵^{かんぜん}は、完全^{かんぜん}にのびてしまった。ふたつの口^{くち}から
赤黒^{あかぐろ}い血^ちが^{なが}流れ^だ出している。そして、その炎^{ほのお}のよう^{からだ}な体
色^{いろ}は、しだいに薄茶色^{うすちやいろ}へとあせていった。(武力^{ぶりよく}ポイント・プラス1) → 346 へ

さて、これから、どこへ^{すす}進もうか？

見渡^{みわた}すと、右手^{みぎて}には、森^{もり}が^{ひろ}広がっている。左手^{ひだりて}には、
なだらかな山^{やま}がある。

●森^{もり}のほうへ行く → 303 へ

●山^{やま}のほうへ行く → 231 へ



14

「こっちゃこい、うほ、うほ。こっちゃこい、うほ、うほ……」ヤツの奇妙な呪文で次々とアイテムが空に昇ってゆく。

ついに、全部のアイテムがヤツの手に渡ってしまった。
「大収穫だ！」飛び去ってゆくプルトンフライ。

クソーツ、こんなのって、あんまりだ！（弓以外のアイテムを全部リストから消す。知力ポイント・マイナス2。アイテムがない場合は、知力ポイント・マイナス4）

ショックが大きすぎた。空白の心理状態でフラフラ歩き出す。どのくらい歩いたか、記憶がない。いつしか、ボクは洞窟の中に入り込んでいた。→ 121 へ

15

どうわあああ——!!

水柱とともに、水中から竜のような怪物が飛び出した。

ヤツはムチのように体をしならせながら、鋭いキバをむき出しにして、頭を近づけてくる。

「ひと思いに食ってやる！」

「ま、ま、待ってくれ！ その前に、せめて名前を教えてください」つまらない時間かせぎだが、やむを得ない。

「オレさまか？ オレさまは、ヒュードラーだ〜」

「えっ、あの頭が9つある伝説のヘビ？」

「違う、それはヒドラだ。オレさまは、ヒュードラー！」



15

どうわあ~~~~!!

突然、水中から竜のような怪物が飛び出した。



15

「じゃあ、『やめて、やめて、あんまりよ』っていう……」

「それは、ヒドイだろ！」

「わかった、これだ！ ドラム管^{かん}に、ヒューと風^{かぜ}が吹き込んで、ヒュードラ……」

「このヤロー！ おちょくってんのか!!」

調子^{ちようし}に乗りすぎた。怒^{いか}りが頂^{ちようてん}点^たに達^たったヤツは全身^{ぜんしん}をまっ赤^かにして襲^{おそ}いかかってきた！

絶体絶命^{ぜつたいぜつめい}！ 武力^{ぶりよく}ポイント+知力^{ちりよく}ポイントが17以上^{いじよう}あつて、しかも大鎌^{おおがま}を持^もっているか？

● Yes → 197 へ

● No → 398 へ

16

ぼやぼやしていると、パンドーラに襲^{おそ}われてしまう。おっと、ワープして姿^{すがた}を消^けした。くそっ、どこにいるんだ。

体力^{たいりよく}ポイント+知力^{ちりよく}ポイント+武力^{ぶりよく}ポイントは？

● 30 以上^{いじよう} → 260 へ

● 29 以下^{いか} → 399 へ

17

ヒタヒタと不気味^{ぶきみ}な足音^{あしおと}を響^{ひび}かせて入^{はい}ってきたのは、メデューサだった。

ハデスの帽子^{ぼうし}をかぶっているから、ボクの姿^{すがた}が目^めに入^{はい}ってないようだ。メデューサはボクに背^せを向^むけて立^たっている。

「よし、このチャンスを逃^のがすものか」

ボクは体^{からだ}中^{ぢゆう}の力^{ちから}を振りしぼって、メデューサの首^{くび}を目
がけて大鎌^{おおがま}を振り下ろした。武力^{ぶりよく}ポイントは？

● 9 以上^{いじよう} → 124 へ

● 8 以下^{いか} → 199 へ

クモの巣^すだらけだ。わっ、気持ち悪い^{きもちわるい}。

おや？ 表面^{ひようめん}がガタガタにひび割^われた鏡^{かがみ}がある。ゴォー、ゴォー。割れ目^めから、ものすごい強い力^{つよちから}が出ている。部屋^{へや}にあるものすべてが吸^すい込まれていく。ボクの体^{からだ}も引^ひっぱられ始^{はじ}めた。

「うっ、耐^たえられない！」

背中^{せなか}が鏡^{なか}の中^{はい}へ入^こり込んだ。ボクは足^{あし}をバタつかせた
が、とてもたちうちできなかった。

うわあー、とうとうボクは吸い込まれてしまった。

→ 117 へ

赤ずきんは森^{もり}の中^{なか}へ姿^{すがた}を消^けしていった。ボクはその後^{うし}
ろ姿^{すがた}を気^きにしながら、西^{にし}の方^{ほう}へどんどん歩^{ある}いていった。

小鳥^{ことり}のさえずり、小川^{おがわ}のせせらぎの音^{おと}。今^{いま}までの冒険^{ぼうけん}
がウソのようだ。とても平和^{へいわ}なひととき。このまま、ず
っとこうしていたい……。

しかし、早^{はや}く、パルテナを助^{たす}けなければ。前進^{ぜんしん}しよう。

→ 288 へ



20

銀^{ぎん}の矢^やは持^もっている。しかし、果^はたして、ヤツを倒^{たお}すことができるだろうか？ なんだか、ボクは不安^{ふあん}になってきた。

知力^{ちりよく}ポイント+武力^{ぶりよく}ポイント+体力^{たいりよく}ポイントは？

● 32 以上^{いじよう} → 131 へ

● 31 以下^{いか} → 377 へ

21

旅^{たび}を続^{つづ}けよう。村^{むら}を出^でてしばらく歩^{ある}くと、上^{のぼ}り坂^{ざか}と下^{くだ}り坂^{ざか}に道^{みち}が分^わかれていた。どちらへ行^いくか？

● 上^{のぼ}り坂^{ざか}へ → 174 へ

● 下^{くだ}り坂^{ざか}へ → 392 へ

22

一匹^{いつびき}の狼^{おおかみ}がボクに気^きづき、大木^{たいぼく}に向^むかって突進^{とっしん}してくる。

バトルだ！ ルールに従^{したが}って、敵^{てき}との勝^{しょう}敗^{はい}を決^{けつ}定^{てい}せよ。

● 勝^かった → 239 へ

● 負^まけた → 307 へ

23

こんなヘンテコリンな町^{まち}になんか、いつまでもいられない。

ボクは大^{おお}通り^{おどお}を横^{よこ}道^{みち}にそれて、一^{いち}目^{もく}散^{さん}に町^{まち}のはずれま^までやってきた。

道^{みち}がふたつに分^わかれている。ひとつは平^{へい}坦^{たん}な道^{みち}、もうひとつはデコボコ道^{みち}だ。

● 平^{へい}坦^{たん}な道^{みち} → 392 へ

● デコボコ道^{みち} → 64 へ

どう わ せ かい はい
童話世界に入っすぐ、キミは親切な老夫婦の家で泊
めてもらったことがあるか？

● Yes → 136 へ

● No → 291 へ

部屋にいた姫がホンモノだったのだ。

バトルだ!! ルールに従って、敵との勝敗を決定せよ。

● 勝った → 93 へ

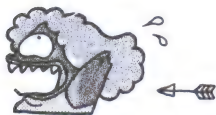
● 負けた → 150 へ

闇の中をどこまでも落ちてゆく。

すると、老人の声が……。

「これまでの記憶は消してしまうぞ。おまえはまた、童
話世界の始めから冒険をやり直すんじゃ」

（童話世界で得たアイテムをすべてリストから消し、体
力ポイント・マイナス1、武力ポイント・マイナス1、
知力ポイント・マイナス1） → 328 へ





27

コビルの体は、氷のように冷たくなった。そして、息
絶えた。

ボクの心は、大きく揺れ動いていた。

こんなつらい気持ちで、メデューサと戦わなければなら
ないのだろうか。

だが、コビルをこんな目に合わせたのは、メデューサ
だ。ボクは、メデューサへの憎しみをいっそう強くした。

その時、突然、目の前に鏡が……。

ボクは、迷わず、その中へ飛び込む。→ 374 へ

28

扉をあけたとたん、何かがボクの足をつかんだ。

「ギャー、お前は何者」

10匹、20匹とタコのような化け物が足をくねらせてう
ごめいている。

「フ、フフ、オレたちはオクトスだ。お前の体から生気
を吸いにとってやるぞ!!」

バトルだ!! ルールに従って、敵との勝敗を決定せよ。

●勝った → 4 へ

●負けた → 150 へ

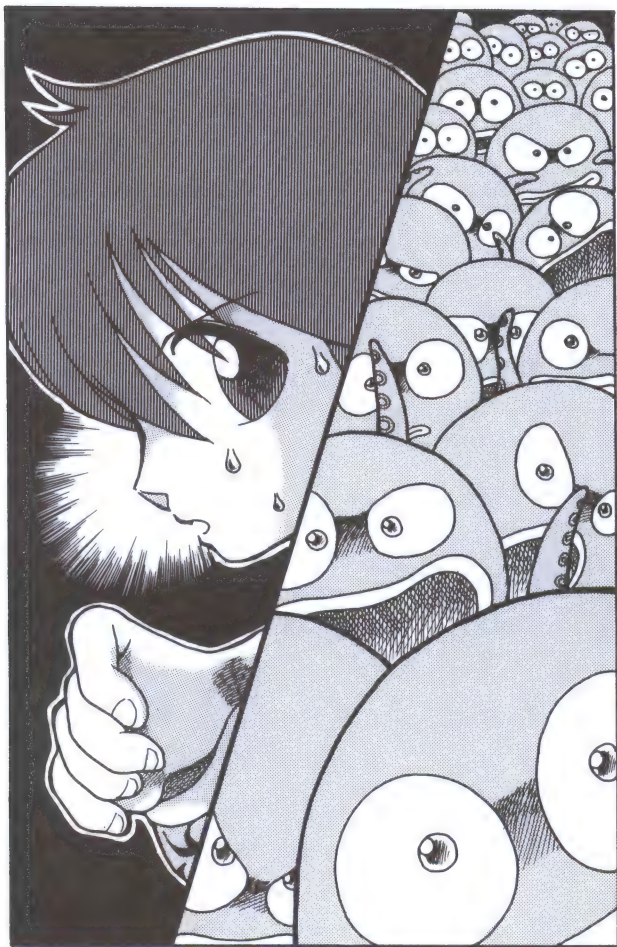
29

次から次へと敵と戦って、体力に自信のあるボクも疲
れてしまった。さてと、この部屋はどうか？ 敵がど
こかに隠れているのだろうか？ ひと回りしてみたが、

28

ギャ~~~~~!

何十匹ものタコのお化けが迫ってきた!!





29

なに 何もないようだ。次の部屋へ進むとしよう。扉は北、東、
にし 西の3つがある。どれをあけるべきか？

- 北の扉へ → 310 へ ●東の扉へ → 245 へ
●西の扉へ → 294 へ

30

ボクは次の部屋へ急ぐ。さて、北、南、西の3つの扉
のうち、どれを選ぶべきか？

- 北の扉へ → 318 へ ●南の扉へ → 268 へ
●西の扉へ → 96 へ

31

ズドーン！

とつぜん なに 突然、何かがボクの背中(せなか)にぶつかってきた。

「イテェ——」

あまりの痛(いた)さに背中(せなか)をおさえて、その場(ば)に倒れ込んだ。
すると、今度は天井(てんじょう)から、そいつが襲(おそ)いかかる。

「オレは自由自在(じゆうじざい)に飛び回(とまわ)ることができる、タマンボだ。
つぎ しんぞう たい あ 次は心臓(しんぞう)に体当たりしてやるぞ！」

バトルだ！

ルールに従(したが)って、敵(てき)との勝敗(しょうはい)を決定(けつてい)せよ。

- 勝(か)った → 339 へ ●負(ま)けた → 150 へ

ヤツの^め目を^{ちよくし}直視しては、いけない！

ボクはとっさに、^{かがみ}鏡の^{たて}盾で、ヤツの^{しせん}視線をさえぎる。

^{かがみ}鏡の盾には、ヤツの^{しゆうあく}醜^{すがた}悪^{うつ}な姿が映っていた。いいぞ、この鏡でヤツの^{うご}動きが^て手にとるようにわかるぞ。鏡から目を^{はな}離しさえしなければ、^{あんがい}案外、ラクにやつつけられるかもしれない。

よし、^{いつき}一気に^{こうげき}攻撃だ！

^{たいりよく}体力ポイント+^{ぶりよく}武力ポイント+^{ちりよく}知力ポイントは？

● 40 ^{いじよう}以上 → 246 へ ● 39 ^{いか}以下 → 179 へ

コリンズを^{たお}倒してしまえば、フィルなんて、ボクの^{てき}敵じゃない。

「よし！ この^や矢を^う受けてみろ！」

コリンズの^{しんぞう}心臓をめがけて、^や矢を^ひ引いた。

^{むね}胸を^お押さえながら、コリンズは^{じめん}地面に^{たお}倒れた。と^{どうじ}同時にフィルはどこへともなく、^き消えてしまった。(^{ぶりよく}武力ポイント・プラス1)

コリンズが^{いき}息絶えるのを^{たし}確かめて、ボクはまた^{とびら}扉を^{えら}選ぶ。どの扉も^ち血のニオイがしてくるようだ……。

● ^{きた}北の扉へ → 214 へ ● ^{ひがし}東の扉へ → 177 へ

● ^{みなみ}南の扉へ → 95 へ



34

扉の前^{とびら まえ た}に立つと、まだ触^ふれてもいないのに、自然^{しぜん ひら}と開いた。不吉^{ふきつ}な予感^{よかん}……。

しかし、どこを見ても、敵^{てき}が隠^{かく}れている様子^{ようす}はない。どうやら、安全^{あんぜん}だな。次^{つぎ}の部屋^へへ進^{すす}む。

東西南北^{とうざいなんぼく}、どれを選^{せん}択^{たく}すべきか？

●東^{ひがし}の扉^へへ → 177 へ

●西^{にし}の扉^へへ → 321 へ

●南^{みなみ}の扉^へへ → 310 へ

●北^{きた}の扉^へへ → 293 へ

35

うーん、神々^{かみがみ}の王^{おう}が、ナンパしてもいいものだろうか。

いったい、どういう世界^{せかい}なんだ？ ここは。

あっ、だれかこっち^{はし}へ走^{はし}ってくるぞ。→ 349 へ

36

森はシーンと静^{しず}まりかえっている。

カサ、カサ、カサ……。

草^{くさ}を踏^ふむボク^{あし}の足音^{おと}だけが、空^{くう}気^きを振動^{しんどう}させる。

おや？ ふと、別^{べつ}の音^{おと}が耳^{みみ}に入^{はい}ってきた。

サラサラサラ……。

川^{かわ}だ！ 近^{ちか}くに川^{かわ}がある。

ボクは、音^{おと}のする方^{ほう}向^{こう}へ、駆^かけだした。

森がとぎれ、幅^{はば} 10 メートルぐら^{よこ}いの川^{かわ}が横^むたわっている。川^{かわ}の向^むこうは、また森^{もり}だ。

川^こを越^こえて、また森^{はい}へ入^{はい}るか、それとも、川^そに沿^そって

ある
歩いてゆくか？

●川を越え、また森へ → 144 へ

●川に沿ってゆく → 250 へ

体力ポイント+武力ポイントは？

● 15 以上 → 351 へ ● 14 以下 → 2 へ

ヤツは、地上に降り、地面の上をピョンピョン飛びはねる。だめだ、狙いが定まらない。

逃げよう。ボクは、一目散にかけ出した。だが、しつこく追ってくる。

ひえ〜〜、どこまで、逃げればいいんだよ——！

あれ!? 不意にヤツが消えた。用心深く引き返してみる。なんと、ヤツは、小さな落とし穴の中にはまっていたのだ。カエルの化け物は、その中で見動きとれず、ジタバタしている。

ボクは、大きな石をさがしてきて、穴にフタをした。

これで、よしと。(体力ポイント、マイナス1)

また歩き始める。しばらくすると平原に出た。→ 252 へ

魔物かもしれない。避けたほうが無難だ。

ボクは、方向を変えて、再び歩き出した。→ 276 へ



40

よう 要するに、相手^{あいて}をボールだと思えばいいんだ。

よーし、タイミングを見^みはからって、ジャンプ!!

「アタ〜〜ック！」

ヤツを地面^{じめん}にたたきつける……つもりだった。が、ヤツのトゲが、手にグサッ。

イテ——ッ!! 手^おを押^{はし}さえて走りまわるボク。

くそ〜〜。これでは弓^{ゆみ}が引^ひけない。ヤツの攻撃^{こうげき}を避^さけるのがせいっぱいだ!

さくせんへんこう 作戦変更だ! ボクは、腰^{こし}につけた皮袋^{かわぶくろ}をつかむと、中^{なか}のアイテムを出^だした。そして、からっぽの皮袋^{ひら}を開^{ひら}き、せつきん 接近^{てき}する敵^むに向^つかって突^だき出^です。

スポッ! うまい具合^{ぐあい}にヤツは、袋^{ふくろ}の中^{なか}に収^{おさ}まった。いそいで口^{くち}をヒモで縛^{しば}り、袋^{ぜんたいじゆう}に全^{ぜん}体^{たい}重^{じゆう}をかけ、踏^ふみつける。

プシュ〜〜。

やった、風船^{ふうせん}ミノスが割^われた! 袋^{かわ}からヤツの皮^{かわ}をと^とり出^だすと、地面^{じめん}へポイツと捨^すてる。

さて、分^わかれ道^{みち}だ。東^{ひがし}の道^いを行^いくか、南^{みなみ}の道^いを行^いくか?

●東の道へ → 149 へ

●南の道へ → 278 へ

41

ちりよく 知力ポイント + ぶりよく 武力ポイントは?

● 16 以上^{いじょう} → 151 へ

● 15 以下^{いか} → 228 へ

たいりよく ぶりよく
体力ポイント+武力ポイントは？

● 16 以上 ^{いじよう} → 385 へ

● 15 以下 ^{い か} → 150 へ

どくしや しつもん
読者のキミに質問。

キミは、女^{おんな}の子^こにモテるほうかな？

ここで、ミニ^{しんだん}診断^{い か}。以下の質問のうち、キミが^あ当てはまるのは、ふたつ^{いじよう}以上か？(女の子なら無条件に 154 へ)

①ラブレターをもらったことがある。

②バレイタインデーには、^{かなら}必ず^こ1個はチョコをもらう。

③女の子との^{なか}仲をウワサされたことがある。

④女の子に、^{たんじようび}誕生日のプレゼントをもらったことがある。

●ふたつ以上^あ当てはまる → 280

●ひとつ、あるいは、^{ぜんぜん あ}全然当てはまらない → 154 へ

ワナかもしれない。ここは、^に逃げよう。ボクは、めくらめっぽうに^か駆け^だ出した。

どのくらい^{すす}進んだだろうか。

^き気がつくと、^{やま}山を^こ越え、^め目の^{まえ}前に、^{へいげん ひろ}平原が広がっていた。→ 342 へ



45

弓を構えるヒマなんて、ありやしない。ヤツのモーレツな勢いに、身をよけるのがせいっぱいだ。このまま格闘戦にでもなったら、押しつぶされてしまうだろう。知力ポイントは？

● 7 以上 → 320 へ

● 6 以下 → 191 へ

46

なんてこった。ヤツに命中した矢は、次々とはね返ってくる。固いドクロには突き刺さらないのだ。

これじゃたちうちできない。(武力ポイント・マイナス1)

天使の羽を持っているか？

● 持っている → 114 へ

● 持っていない → 156 へ

47

いただきますあす！ ボクは、実を口の中にかくす。「食べたな」ニヤリと笑って、ハデスが言った。

「ふあっはっは。バカめ。これでおまえは死んだのだ」

とたんに、光り輝いていた御殿は、闇の中に消えた。そして、金ピカのハデスも、漆黒の布をまとった死神に変わったのだ。やっぱりワナだったのか！

「ボクが死んだとは、どういうことだ！」

「この実を味わった者は、二度と地上世界にもどることはできない。冥府界の住人、つまり死者となるのだ」

「ぎ〜〜んねんでした。ほんとは、食べてないよ〜だ」

「な、なに!？」ボクは、実を吐き出してみせた。

「おのれ! それならばこのオレ様が命を奪うまでだ」

ヤツは、鎌をふりかざして迫ってきた。

大鎌を持っているか?

●持っている → 229 人 ●持っていない → 82 へ

ポッ。火玉のひとつが服のすそに燃え移った。

あぢ〜〜!! ころがり回りながら、必死で火を消す。

頭にきたボクは、ファイアをムチャクチャに放った。

矢のまわりをクルクル回るファイアは、ヤツの火玉をけ
散らして飛んでゆく。そして、矢は次々とツインベロスの
体に突き刺さっていった。

ボワ〜〜。

ヤツは、本物の炎に包まれた。火は勢いよく燃え続け、
その中にはまっ黒になったツインベロスの死骸があっ
た。くっきりと形を残したふたつの頭が不気味だ。

火が消え終わらないうちに、ボクは、先へと歩き出した。→ 346 へ





49

しばらく考えて、ボクは男^{おとこ}の話をきっぱりと断^{こと}わった。
 「ファミコンは現実^{げんじつ}世界^{せかい}だけのものです。フィクション
 世界にはフィクション世界のイメージがある。ぼくは、
 フィクション世界のイメージを大切^{たいせつ}に守^{まも}っていきたいの
 です」

カッコイイ！ 今^{いま}のセリフ、老人^{ろうじん}はちゃんと書^かき取^とっ
 てくれたかな。

それっきり、男^{おとこ}の声は消^きえた。

それからどのぐらい歩^{ある}いたんだろうか。これは、ハデス
 に化^ばけた敵^{てき}のワナじゃないだろうかと思い始^{おも}めた時^{はじ}、遠^と
 くにかすかな光^{ひかり}を発^は見^{つけ}んした。

もしや、あれは!?

光^{ひかり}に向^むかって走^{はし}ってゆく。ああ、やっぱりそうだ。な
 つかしい地上^{ちじょう} 世界^{せかい}の光^{ひかり}だ。とうとう出口^{でぐち}だぞ。→ 388 へ

50

読^{どく}者^{しや}のキミに質^{しつ}問^{もん}。

好^すきなアイドル歌^{かしゆ}手^{きよく}の曲^{きよく}は、2 回^{かい}聞^きけば、メロディ^{おぼ}が覚^{おぼ}
 えられるか？

● Yes → 284 へ

● No → 360 へ

51

ゼウスの言^いうとおおり、歩^{ある}き始^{はじ}めてまもなく、岩^{いわ}山^{やま}にぶ
 つかった。そのふもとには、3 つの洞^{どう}窟^{くつ}の入口^{いりぐち}が並^{なら}んでい

る。右と左と中央どれに入るか？ 運命の分かれ道だ！

●右の洞窟へ → 161 へ ●左の洞窟へ → 314 へ

●中央の洞窟へ → 121 へ

「クソッ、あの商人め！ ボクにまがいものの光の剣を渡しやがって……」

しかし、今さら後悔しても遅い。ひとつぐらい、アイテムを失ったからって負けるものか。ウジウジ考えるのはやめて次の部屋への扉を選ぼう。

●東の扉へ → 358 へ ●西の扉へ → 338 へ

●南の扉へ → 29 へ ●北の扉へ → 34 へ

おやっ、部屋の中に3つの扉が見える。

血のように真っ赤な扉、暗黒の世界へ続くような真っ黒な扉、そして、雪女の肌のようにぬけるような白い扉。

どれも、イヤ～な予感がする。だけど、こんな所でグズグズしてられない。ひとつの扉を選んで、前進だ。

●赤の扉へ → 123 へ ●黒の扉へ → 376 へ

●白の扉へ → 203 へ





54

何^{なに}か、変^{へん}だ。死^しんだはずの首^{くび}がグラッ、グラッと動^{うご}いている。

「ヤツはまだ生^いきているのか……」

ギョロリ、憎^{ぞう}悪^おに満^みちたメデューサの目^めがボクをにらみつけた。→ 377 へ

55

ここは……？

鏡^{かがみ}を抜^ぬけて、着^ついたところは、森^{もり}の中^{なか}だった。

「ピットよ」目^めの前^{まえ}にあの老^{ろう}人^{じん}が現^{あらわ}れた。

「おまえは、別^{べつ}のフィクション世界^{せかい}へ迷^{まよ}い込^こんでしまっ
たんじゃ。だが、もちろん、この世界^{せかい}を通^{つう}過^かして、メデ
ューサのいる世界^{せかい}へ行^いくことはできる。安^{あん}心^{しん}しなさい。
それより、鏡^{かがみ}の中^{なか}を移^い動^{どう}している間^{あいだ}に、革^{かわ}袋^{ぶくろ}の中^{なか}から、
アイテムが落^おちてしまったようだぞ」

「えっ!？」

いそいでボクは、革^{かわ}袋^{ぶくろ}の中^{なか}を調^{しら}べてみる。

「本^{ほん}当^{とう}だ! アイテムが3つしか残^{のこ}っていない」

(好^すきなアイテムを3つ選^{えら}んで、リス^いトからそれ以^{がい}外の
アイテムをすべて消^けす)

ボクが、革^{かわ}袋^{ぶくろ}の中^{なか}を調^{しら}べている間^{あいだ}に、老^{ろう}人^{じん}は消^きえてしま
った。しかたなく、ボクは歩^{ある}き出^だす。→ 286 へ

あるだ 歩き出したとたん、数匹の犬がボクを見つけて、ワン
ワン、吠えたてた。

村人たちがボクを探すために、犬を放していたのだ。

あっという間に、村人たちに取り囲まれてしまった。

どうせ、村人は誰ひとりとして、ボクが吸血鬼でない
ということを信じるわけがない。な、なんだ!? 村人の
ひとりがライフルを向け、ボクに狙いを定めた。

一瞬、銃口がキラリと光った。

ズドン。弾はボクの心臓をぶち抜き、ボクはその場
に倒れ込んだ。

END

キラッ!

部屋の中で何かが光った。近づいてみると、壁に丸い
鏡が……。

あっ、あの老人の姿が映っている!

と思った瞬間、強烈な力で鏡の中に引き込まれた。

闇の中を落下してゆく――。

「おまえは、これからメデューサの城塞へ行くのじゃ」

そう言う老人の声が、耳の中でこだましていた。

→ 374 へ



58

しかたがないな。今晚は野宿して、夜が明けるのを待とう。

ピ、ピピピ、小鳥のさえずりで目が覚めた。

さて、道が北と南に分かれている。どちらへ行こうか？

●北へ → 288 へ

●南へ → 168 へ

59

なーんだ、ボクの考えすぎだったのか。無事に赤ずきんを送り届けたボクはホッとひと安心。

そして、おばあさんの家から出て、また旅を続けた。森を抜けると、道が左右に分かれている。さて、

●左へ → 288 へ

●右へ → 174 へ

60

ウォーン、ウォーン。

狼の鳴き声だ。

窓から見ると、な、なんと何十匹もの狼の大群が村に向かって来る。

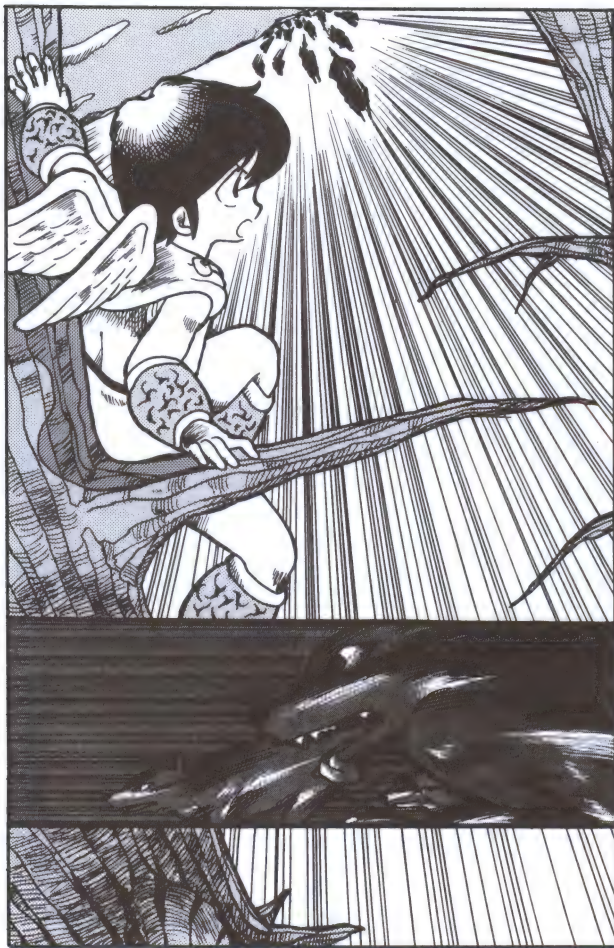
ここには危険だ。家を抜け出し、大木によじり登って、様子を見る。

「ボクはなんて、バカなんだ。少年はウソなんかついていなかったんだ」

(知力ポイント・マイナス1) → 22 へ

60

狼の大群の襲撃だ！ 少年の言ったことは本当だったんだ。





61

町にとどまってみたが、この町には何もおもしろいものがない。きっと、あの王様が人々の楽しみを奪っているせいだ。その証拠に、この町の人々は笑わない。

あーあ、退屈だ。→ 23 へ

62

「鏡なんか、見たくないや」

宿の主人の話を聞く限りでは、この国もあまりおもしろくなさそう。いつまでいても仕方がない。次の朝、まだ暗いうちにこの国を脱出した。→ 64 へ

63

「ああ、どっちがホンモノなんだろう。ボクにはもうわからなくなってきたぞ」

ハートふたつと金の矢を持っているか？

●持っている → 393 へ

●持っていない → 266 へ

64

「ようやく、ここまでたどりついたな」

いつの間にか、老人が現れていた。

「どうじゃな。この世界での冒険の感想は」

「確かにつらい旅でした」

「そうか。おまえがどんな冒険をしてきたかは、アイテムを見ればわかる。どれ、アイテムを全部見せてみろ」

ボクは、言われたとおりアイテムを取り出してみせた。
ハートを3つと、金の矢を持っているか？

●全部持っている → 379 へ

●全部そろっていない → 243 へ

「ゴォーッ」

すごい風が吹いている。ボクは床に這いつくばって、
敵がいなか確かめた。しかし、この部屋は風が吹くだけ
で何もいない。さて、次に行こう。東西南北、4つの扉
がある。早く決めなければ、風に飛ばされて、壁に叩き
つけられてしまう。

●東の扉へ → 309 へ

●西の扉へ → 140 へ

●南の扉へ → 28 へ

●北の扉へ → 343 へ

コメトはすばやい動きでボクに飛びかかろうとした。
その目を狙ってキック。ヤツは青い血を吹き出しながら、
死んでいった。(武力ポイント・プラス1)

「こうなりゃ、どんな敵とだって、ボクは戦ってやる」

さて、東と西と南の扉のどれを開けるべきか？

●東の扉へ → 97 へ

●西の扉へ → 322 へ

●南の扉へ → 293 へ



67

部屋を開けると、そこには何もいなかった。ホッとひと安心しながら、ボクは次の扉を選ぶ。東、西、南、北どの扉も特徴がない。さて、どれにするか？

●東の扉へ → 359 へ

●西の扉へ → 177 へ

●南の扉へ → 331 へ

●北の扉へ → 368 へ

68

息が苦しい。この部屋は空気が薄いようだ。あわてずに、部屋の中を探ろう。どうやら、ここにも敵はいない。「呼吸困難に陥りそう。早くこの部屋を脱出しよう」次の部屋へ行く扉は北と西のふたつしかないぞ！

●北の扉へ → 348 へ

●西の扉へ → 269 へ

69

ピタ。勇んで右の道を歩き始めたボクの動きが止まった。同時に心臓が凍りつく。

そこには、ボクの太ももほどの太さのヘビが、トグロを巻いていたのだ！

ウワーッ！

ヤツは、ボクを見つけると、ゆっくりと、鎌首を持ち上げた。

わ〜〜ん、いきなり、こういう展開って、アリ？

早くやっつけなければ、こっちが襲われてしまう。

こうなりや、イチかバチかだ！

●^{ゆみ}弓^{つか}を使ってみる → 180 へ

●^{いし}石^なを投げつける → 394 へ

「なんですって、あの^{ひと}人^{ひと}ったら、キ〜〜、くやしい！」
 ヘラの^{かお}顔^{かお}は、ますます鬼^{おに}のような形^{ぎようそう}相^かに変わってゆく。
 そして、^{もうれつ}猛烈^{いきお}な勢^{せい}いで、ゼウスのいた^{ほうこう}方向^とへ飛^とんでいっ
 た。→ 36 へ

いつの間^まにか、川^{かわ}から離^{はな}れた道^{みち}を歩^{ある}いていた。

ウワ——ッ!!

^{とつぜん}突然^{あし}、足^{つち}もとの土^だがくずれ出^{なか}す。土^きの中^{かい}から、奇怪^{かいぶつ}な^{しゆつげん}怪物^{しよつかく}が出^{うご}現^{うご}！ ヤツは触^{しよつかく}覚^{うご}を、ゆっくりと動^{うご}かしなが
 ら、はい出^でてきた！ まるでアリが^{きよだい}巨大^か化したような化^ば
 け物^{もの}だ。

「何^{なに}者^{もの}だ、こいつ!？」

「ギリンだ」と敵^{てき}が言^いった。何^{なに}で戦^{いく}うか？

●ファイア → 298 へ ●ムチ → 350 へ

●^{ゆみ}弓^{ゆみ}しかない → 241 へ

「パンパカパーン！ おめでとう。正^{せい}解^{かい}だ」

いつの間^まに用^{よう}意^いしたのか、ラッパが鳴^なり響^{ひび}き、くす玉^{だま}
 が割^われる。(知^ち力^{りき}ポイント・プラス1)



72

「さあ、『ザ』、^{しん}『神』、^わ『話』と書かれた3つの箱のうち、
どれかを^{えら}選びたまえ！」

どの箱を選ぶか？

●『ザ』の箱 → 183 へ ●『神』の箱 → 384 へ

●『話』の箱 → 217 へ

73

^{やす}休むときは、休む。いくら^{ゆうしや}勇者だって、^{ようりよう}要領よくやらないと、^み身がもたないよ。^{たいりよく}(体力ポイント・プラス1)

^{ちか}近くにあった^{おお}大きな^{いし}石に、ドツかと^{こし}腰かける。

サーッとさわやかな^{かぜ}風が吹いてきて、^き木々の^は葉をサワサワと^ゆ揺らした。うーん、^き気持ちいい。

ふと、^{うえ}上を見上げる。^{たか}高く^の伸びた^{あいだ}木々の^{ちい}間から、^{そら}小さな空がのぞいていた。

うん？ あれは……!? → 275 へ

74

「ダメだ。^{わた}渡すわけには、いかないよ」

「どうしても、ダメか？ じゃ、やっぱり^し死のう」

くると^せ背を^む向けるキクロペ。

「わ、わ、わ——！ わかったよ、やるよ、やるよ」

^{こん}根負けして、^いボクは言った。

「やったあ！」キクロペは、^と飛びあがって^{よろこ}喜んだ。

^{やくそく}約束どおり、^{おおがま}かわりにヤツは^{にゆう}大鎌をくれた。(大鎌 入

72

「正解だ！ さあ、賞品を選びたまえ」とヘルメスが箱を指した。





74

しゆ きにゆう てん し はね け
手、チェックリストに記入。天使の羽をリストから消す)

キクロペと^{わか}別れて^{ある}歩き^だ出す。

さて、この^{へいげん}平原を、どのように^{すす}に進もうか？

●^{ひがし}東に進む → 252 へ

●^{にし}西に進む → 300 へ

●^{みなみ}南に進む → 276 へ

75

や
矢ははずれっぱなし。あせれば、あせるほどとんでも
ない^{ほうこう}方向へ飛んでいく。^{たいりよく}(体 カポイント・マイナス1)

その時、^{とき}不意に、^{ふ い}ボクを^{ねら}狙っていたヤツらの^{うご}動きが止
まった。

^{おとこ}男が、ヤツらに^{いし}石を^な投げつけているのだ。

よーし、^{たいせい}体勢を^{ととの}整えて、^{さいど}再度攻撃だ!!

1匹目に^{びきめ}命中。^{めいちゆう}よし、^{ちようし}だんだん調子が出てきた。

とうとう、^{ぜんぶ}全部やっつけたぞ!

ボクは、男に^か駆け^よ寄っていった。^{まわ}周りには、^ち血を^は吐い
た^{くち}口の^ば化け物の^{もの}死骸が^{しがい}散乱^{さんらん}している。→ 106 へ

76

ザッパーン

^{じようくう}上空のモイラに^き気をとられるうち、^{みず}水の中に^{なか}転落^{てんらく}!

^み見ると^{ふね}舟は、5メートルほど^{さき}先へ^{なが}流^{なが}されている。^{はや}早く、
舟へもどらなければ……。

ところが……! モイラが、^{つぎつぎ}次々と、^{たいあ}ボクに体当たり

してくるのだ!

これじゃあ、潜^{もぐ}って、舟^{ちか}に近づくしかない。

すいちゆう
水中に潜り、舟^{した}の下にたどりつく。さて、ここからが
もんだい
問題だ。ヤツらはきっと待ち構^まえているだろう。イチか
バチか飛^とび出^だすだけだ!

1、2の、3! 勢^{いきお}いをつけて水から飛び出す。

うわあ——!

おも
思^しったとおりだ。ヤツらはいっせいに襲^{しゆうげき}撃してくる!
死^しにものぐるいでヤツらを払^{はら}いのけながら、なんとか舟^{ふね}
によじのぼった。(体^{たい}力^{りよく}ポイント・マイナス2)

やった! 弓^{ゆみ}を手^てにしまえば、こっちのもんだ。
たっぷりおかえししてやるぞ。→ 253 へ

ぶ じ
無事、もとの岸^{きし}に到^{とう}着^{やく}。

はら
腹^{みづうみ}ごしらえでもするでしょうか。ボクは、湖^{さかな}の魚^{さかな}をつ
かまえ、焼^やいて食^たべた。

フー、満^{まんぶく}腹^{ふく}、満^た腹^{りよく}!(体^{たい}力^{りよく}ポイント・プラス1)

そろそろ出^{しゆうつぱつ}発^{はつ}しよう。ボクは立^たちあがった。→ 223 へ





78

ムチは、^も持っているか？

●持っている → 255 へ ●持っていない → 42 へ

79

それからひたすら、^{ある}歩き^{つづ}続けた。

はてしなく^{じかん}時間がすぎたような気がする。

(^{たいりよく}体力ポイント・マイナス1) → 372 へ

80

^{すばや}素早く^{ゆみ}弓を^{かま}構え、ヤツに^{ねら}狙いを^{さだ}定める。すると、まだ^{はな}弓を^だ放たないうちにヤツはガクガクふるえ出した。

「ワー！ やめてくれ!! 弓をこちらに^む向けないでくれ。オレは、^{せんたんきようふしょう}先端 恐怖症なんだよ〜」

そう^い言^まってヤツは、あッという^に間に^に逃げていってしまった。

なんだ、ありゃ。あれでよくドロボウが^{つと}務まるな。でも、おかげでアイテムが^{ぬす}盗まれずにすんだ。

^{はや}早く^{やま}山を^{くだ}下^りてしまおう。→ 189 へ

81

「せめて、^{ふつきん}腹筋ができるくらい、その^{たる}樽^なみたいな^{なか}お腹を^ひ引っこめるんだな」

そうヤツに^い言^すい捨てて、ボクはその^ば場^さを去った。

→ 227 へ

トア——！

死神は、ボクの脳天めがけて、鎌を降りおろしてきた。
とっさに後ろへ飛ぶ。鋭い刃が、鼻先をかすめた。

ガッ！ ヤツの鎌は、そのまま地面に突き刺さった。
あわてて引き抜こうとする死神。しかしよほど力まかせ
に振り降ろしたのか、なかなか抜けない。

今だ！ 素早く弓を構え、ヤツの背中に向かって、矢
を放つ。と、ところが……!?

矢は、死神の体を素通りして、次々と地面に突き刺さ
ったのだ!! こ、こいつの体は、幽霊と同じなんだ。

手応えのない敵なんて、どうやって倒せばいいんだ？
モタついているうちに、地面から鎌を引っこ抜いた死神
がまた向かってくる！

ガードクリスタルを持っているか？

●持っている → 387 へ ●持っていない → 192 へ

ポウッ、ポウッ。

ツインベロスは、ふたつの口から、火玉を吐き出して
くる。

アチチチチ~~~~。

火玉が、髪の毛や服をかすめていく。これは、容易に
近づけないぞ。



83

ファイアを持^もっているか？

●持っている → 48 へ ●持っていない → 150 へ

84

悪魔^{あくま}コビルがくれたガードクリスタル。

こいつが何^{なに}かの役^{やく}に立^たつかも^たもしれない。

ガードクリスタルを取^とり出^だす。先端^{せんたん}についている透明^{とうめい}な石^{いし}がキラリと光^{ひか}る。するとそこから、光^{ひかり}がふたつ飛^とび出^だした。それは、ボクが歩^{ある}きはじめると、まわりをくるくる回^{まわ}りはじめた。

ほら穴^{あな}のような、せまくて暗^{くら}い道^{みち}をひたすら歩^{ある}き続^{つづ}ける。どのくら^{とき}い時^{とき}がたっただろう。

あ、あれはもしや……。はるかむこうからもれるかすかな光^{きぼう}。希望^{いだ}を抱^むいて、ボクはそれに向^むかって走^{はし}った。光^{しだい}が次第^{ひろ}に広^{ひろ}がってゆく。

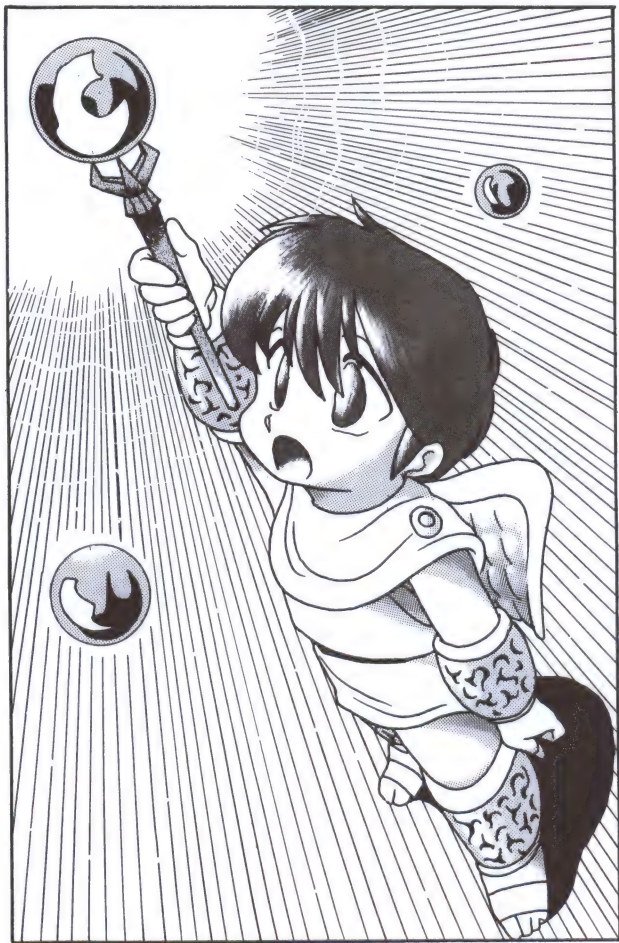
ああ、まぎれもない、なつかしい地^{ちじょう}上の光^{でぐち}だ！ 出口^{でぐち}は目^{もくぜん}前^{ぜん}だ。

それにしても、ハデスの言^いった試^し練^{れん}って、いっ^{なん}たい何^{なん}だっ^{なん}た^{なん}だ^{なん}ら^{なん}う……。

なに気^げなくボクは、まわりをくるくる回^{まわ}っているガードクリスタルのふたつの輝^{かがや}きに目^めをやった。

そうか！ こいつが、ず^{まも}っと守^{まも}っていてくれたんだ。ボクを襲^{おそ}ったはずの誘^{ゆうわく}惑^{まぼろし}や幻^{まぼろし}から……。 → 388 へ

コピルのくれたガードクリスタル。こいつがきつとボクを助けてくれるさ。





85

「うほ——い」

とつぜん じょうくう みよう さけ ごえ
突然、上空で、妙な叫び声が……。あっ、あれは^{なん}何だ!? → 233 へ

86

「こっちゃこい、うほ、うほ。こっちゃこい！」

きみよう じゆもん とな はじ
ヤツは奇妙な呪文を唱え始める。そうは、させるか！ ボクのみがき^ぬ抜いたハイテクを
みよ、ファミコン流、弓矢^{りゆう ゆみ や れんぞくこうげき}の連続攻撃だ！ヒュン、ヒュン、ヒュン。切れ目なく、矢が^や飛ぶ。さすがに、矢の^{あめ あ}雨を浴びて、ヤツは^{に だ}逃げ出した。

「うほ——い、たまらん、ほーい」

(リストの^{なか}中から、アイラムを^{こ け}2個消す。弓矢^{い がい}以外のア
イテムが全然^{ぜんぜん}ない人は、かわりに、武力^{ぶりよく}ポイント・マイ
ナス2。ひとつしかない人は、そのひとつを^け消し、武力
ポイント・マイナス1)きをと^{な お}り直して^{あ る}歩き出す。10分^{ぶん}ぐらい^{すす}進むと、湖^{みずうみ}に出
た。どれ、どれ、ここで、ひと^{やす}休みしようか。みずあ 水浴びをしようと、湖^{はい}に入^{はい}ったとたん！ → 15 へ

87

ボタン。^{とびら あ はい}扉を開けて入ってきたのはなんと、憎^{にく}きメデ
ューサだった。しかし、今^{いま}、ボクが^{と だ}飛び出しても^{か め}勝ち目はない。なん

とか、このまま身を隠^{みかく}していなければ……。

「どうか、メデューサに見^みつかりませんように」ボクは
心^{こころ}から祈^{いの}った。

しかし、何^{なん}て不^ふ運^{うん}なんだ。ドジなボクはくしゃみをしてしまったのだ……！ → 377 へ

倒^{たお}したはずのメデューサの首^{くび}が動^{うご}いた。そして、ボク
の方^{ほう}へ顔^{かお}を向^むけようとしている。

「あっ、危^{あぶ}ない。ヤツの目^めを見^みたら、たちまち、ボクは
石^{いし}にされるのだ」

こうなったら、メデューサの息^{いき}の根^ねを止^とめてやるしか
ない。銅^{どう}の矢^やはあるか？

●銅^もの矢^やを持^もっている → 236 へ

●銅^もの矢^やを持^もってない → 377 へ

反^{はん}対^{たい}側^{がわ}の岸^{きし}に到^{とう}着^{ちやく}。このへんで、ちょっとひと休みし
よう。ボクは、岸^{きし}辺^べに座^{すわ}り込^こんだ。(体力ポイント・プラス1)

ふと、向^むこうのほうに、人^{ひと}が立^たっているのに気^きがつい
た。人^{ひと}影^{かげ}に近^{ちか}づくか？

●近^{ちか}づく → 254 へ ●無^む視^しして先^{さき}へ進^{すす}む → 109 へ



90

ひがくはじ 日が暮れ始める。あたりが急にきゆううすぐら薄暗くなって、何だか
ボクはこころぼそ心細くなる。とぼとぼ……とある歩いてみると、1軒
の家のいえあみ明かりが見えた。明かりの方へ行ってみるか？

● Yes → 130 へ

● No → 58 へ

91

あたりをさがまわ探し回ってみると、しょうねんべつきかげかく少年も別の木の陰に隠れ
ていた。きようふきようふ恐怖にプルプルとからだふる体を震わせながら、ようす様子
をうかがっているようだ。

あっ、少年がおおかみた狼にほえ立てられている。少年のほうちか方へ近
づいていって、すく狼から救うべきか？

● Yes → 207 へ

● No → 264 へ

92

ボクひとりだけ、ボーッとた立っていた。

すると、うまうえ馬上にいたおうさまおうさま王様がボクのすがたみ姿を見とがめて、
「ぶれいもの無礼者！ そいつをひっとらえるのじゃ!!」

に逃げるか、それともていこう抵抗せずにつかまるか？

● 逃げる → 23 へ

● 抵抗しない → 208 へ

93

ききいつぱつ危機一髪!! たけりくる狂ったニセモノがのしかかろうと
したしゆんかんあし瞬間、足めがけて、やはな矢を放った。

ギェ〜〜！ さけごえヤツは叫び声をあげて、ゆかたおこ床に倒れ込んだ。

今だ——！ しんぞうボクはヤツの心臓にキック。すると、ヤ

ツは血^ちへ^はドを吐^はきながら、息^{いき}絶^たえた。

白雪^{しらゆき}姫^{ひめ}を無^ぶ事^じに救^{すく}い出^だしたボクに、王^{おう}様^{さま}が言^いった。

「この国^{くに}にず^くっとい^いて、わし^{わし}の右^{みぎ}腕^{うで}にな^なって^てくれ」

しか^{しか}し、ボク^{ボク}にはパ^パルテ^{ルテ}ナを救^{すく}うとい^いう使^し命^{めい}があ^あるの^のだ。行^いかな^なけ^けれ^れば……。

ボク^{ボク}は王^{おう}様^{さま}の申^{もう}し出^でを丁^{てい}寧^{ねい}に断^{こと}わ^わっ^て、この国^{くに}をあ^あと^とに^にした。 → 64 へ

ネトラ^ねのスキ^{すき}をつい^いて、ボク^{ボク}はそ^そばにあ^あった石^{いし}を頭^{あたま}の^の上^うに落^おとし^してや^やった。す^すると、ネトラ^ねは体^{からだ}をバ^バタ^タつ^つかせ^せな^なが^がら、息^{いき}絶^たえた。(武^ぶ力^{りき}ポ^ポイン^ント・プ^プラ^ラス1)

「ザ^ザマ^マーミ^ミロ」

ボク^{ボク}は自^じ分^{ぶん}の力^{ちから}に感^{かん}心^{しん}しな^なが^がら、次^{つぎ}の部^へ屋^やに進^{すす}むた^ため^めの扉^{とびら}を選^{えら}ぶ。北^{きた}、西^{にし}、南^{みなみ}のど^どれ^れが^がい^いい^いか^か？

●北^{きた}の扉^{とびら}へ → 309 へ ●西^{にし}の扉^{とびら}へ → 28 へ

●南^{みなみ}の扉^{とびら}へ → 381 へ

「う^うっ、ま^まぶ^ぶし^しい」

なん^{なん}と、こ^ここは光^{ひかり}の部^へ屋^やだ。四^し方^{ほう}から、光^さが射^さして^てき^きて、目^めをあ^あけ^けてい^いら^られ^れない。ボク^{ボク}は目^めをふ^ふせ^せな^なが^がら、次^{つぎ}の部^へ屋^やへ^への扉^{とびら}を^さが^が探^たし^しあ^あて^てる。

北^{きた}、東^{ひがし}、南^{みなみ}、ど^どう^うや^やら、3^{さん}つ^つの扉^{とびら}があ^ある。ど^どれ^れを^を選^{えら}ぶ



95

べきか？

●北の扉へ → 313 へ

●東の扉へ → 3 へ

●南の扉へ → 295 へ

96

この部屋は^{へ や なに}何もない。壁が^{かべ}まっ^{しろ}白で、物音^{ものおと}ひとつしな
い。なんて^{しず}静かなんだろう。

「そうか、きっと、^{あらし まえ}嵐の前の静けさだな」

次の部屋ではまた、^{つぎ}恐ろしい^{おそ}敵が^{てき}待^まっているに^{ちが}違いな
い。ファイトがわくぜ!! ^{とうざいなんぼく}東西南北、^{とびら えら}どの扉を選^{えら}ぶべき
か？

●^{ひがし}東の扉へ → 381 へ●^{にし}西の扉へ → 358 へ●^{みなみ}南の扉へ → 325 へ●^{きた}北の扉へ → 28 へ

97

^{とびら あ}扉を開けると、その部屋には^{へ や}人の^{ひと}悲鳴^{ひめい}が^{ひび}響いていた。

「キャー、キャー」

^{あたま わ}頭が割れそうだ。^き気が^きへんになるぞ。

どうやら、^{こえ}声^{こえ}だけで^{なに}何も^{なに}いない。^{はや}早く、^{つぎ}次の部屋へ^{すす}進
もう。^{ひがし にし みなみ}東、西、南、^あいったい、どの扉を開ければ、^あいい
のか？

●東の扉へ → 343 へ

●西の扉へ → 329 へ

●南の扉へ → 140 へ

しょうにん ことば むし つぎ へ や ほうこうせんたく
 商人の言葉を無視して、次の部屋への方向選択をする。
 とうざいなんぼく とびら み よ かん
 東西南北、どの扉を見てもイヤな予感がしてくる。

●東の扉へ → 358 へ

●西の扉へ → 338 へ

●南の扉へ → 29 へ

●北の扉へ → 34 へ

ほうし す こ むね
 胞子を吸い込むと、胸がムカムカする。こいつはきつ
 ゆうどく
 と有毒だ！

ヤツは、空中を飛んだり、地面に降りたり、自在に胞子を吹きかけてくる。

胞子を浴びまいと、よけるのがせいいいっぱいだ！

はや こうげき ゆみ かま ねら
 早く攻撃しなければ！ 弓を構えながら、スキを狙う
 が……。

バトルだ！

ルールにしたがって、敵との勝敗を決定せよ！

●勝った → 298 へ

●負けた → 370 へ

たいへん とき かがみ
 大変なことになってしまった。ああ、あの時、鏡さえ
 のぞかなければ……。後悔しても、もうおそい。

ふあん むね ある だ ちい
 不安を胸に、トボトボ歩き出す。しばらくして、小さな湖に出た。なんだか、足がスースーするな。

あれっ！ その時、突然気がついた。いつの間にか、ちゃんとギリシア時代の衣装を身につけている！ 白い



100

ぬの
布をスカートみたいに、ピラピラとまとい、サンダルま
ではいているのだ。どれどれ、ピット^{さま}様の^{ゆうし}勇姿^{はいけん}を拝見。
^{すいめん}水面^{ちか}に近づいた。ところが……!? そこに^{うつ}映っていたの
は、きれいな女^{おんな}の^{ひと}人の^{すがた}姿^{すがた}だったのだ。

ま、まさか、ボク、^{せいいてんかん}性転換^{せいいてんかん}までされちゃったの——!?

しかし、その^{とき}時^{こえ}、^{こえ}声^{こえ}が……

「^{ゆうしや}勇者^{はや}ピット、早く^{たす}わたしを^{くだ}助けにきて下さい」

^{かな}悲^{ひとみ}し^{うつた}そうな瞳^{うつた}でそう訴^きえ、その女^きの^き人は消^きえた。もし
かしたら、^{いま}今^{めがみ}のが女^{めがみ}神^{めがみ}パルテナ^{よしこ}だろう^{よしこ}か? 美^{よしこ}子^{よしこ}ちゃん
を^{おとな}大人^{おとな}にした^{びじん}みたい^{びじん}に美^き人^きだ。なんだか、ガゼン^きやる^き気^き
がわいてきたぞ!

さて、^わ分^わかれ^{みち}道^{みち}だ。^{みぎ}右^{みぎ}へ^い行^いくか、^{ひだり}左^{ひだり}へ^{ひだり}行^{ひだり}くか。

●右へ → 69 へ

●左へ → 142 へ

101

「いいえ、^し知^しり^しませ^しん」

「そう。わたしは、^{めがみ}女^{めがみ}神^{めがみ}ヘラ^{めがみ}よ。もし、ゼウス^{めがみ}を^{めがみ}見^{めがみ}つけ^{めがみ}
たら^{おし}教^{おし}えて^{おし}ね」

そう^い言^いうと、女^き神^きは去^きった。→ 297

102

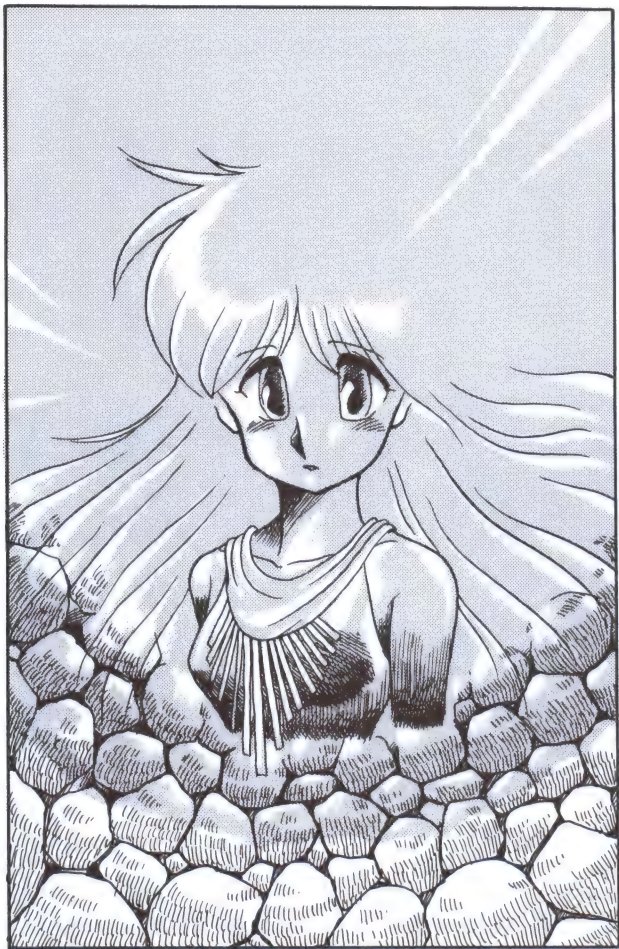
「^{わる}悪^{わる}いのう。^{とお}通^{とお}りが^{とお}か^{とお}った^{とお}だけ^{とお}じゃ^{とお}のに」

「い、いえ。^{へいき}平^{へいき}気^{へいき}です」

くそ……。なんでこんなに^{おも}重^{おも}い^{おも}んだ? まるで^{いし}石^{いし}を^せ背^せ

100

湖にうつるパルテナの美しい姿。ガゼンやる気がわいてきたぞ！





お 負っているみたいだ。おまけに^{かわぞこ}川底は、ぬるぬるした石だらけ。一歩^{いつぽふ}踏み出すのもひと^{くろう}苦勞だ。

^{いき}息がきれる、やっとの^{おも}思いで、向こう^む岸に^{ぎし}到着^{とうちやく}。

「どうもありがとう。あなたは^{こころ}心の^{やさ}優しい^{しょうねん}少年ね」

あらら……!? ^{ろうば}みにくい老婆は、たちまち^{うつく}美しい^{おんな}女の^{ひと}人の^{すがた}姿に^か変わった。まるで、^え絵から^だぬけ出したよう。

「わたしは、ゼウスの^{むすめ}娘、女神^{めがみ}アテナ。あなたを^{ため}試してみたの。でも^{ごうかく}合格よ。あなたは、^{ゆうしや}勇者に^{ひつよう}必要な^{ため}優しい心を持っています。ほうびにこれをあげましょう」

アテナは、ファイアをくれた。^や矢の^{さき}先につけると、^{めい}命^{ちゆうりつ}中^{たか}率が高くなるという^{ほのお}炎だ。(ファイア^{にゆうしゆ}入手。チェック^{きにゆう}リストに^{ちりよく}記入せよ。知力^{かんが}ポイント・プラス1)

さて、^た立ち^ど止まって^{かんが}考える。もう一度^{もり}森へ^{はい}入るか、この^{ちよくしん}まま^{ちよくしん}直進するか。

●もう一度、森へ → 144 へ ●直進する → 71 へ

おや? ^{こえ}声がするぞ。それも^{おおぜい}大勢だ。

な、なんだ!? まっ^{びる}昼間から、^{えんかい}宴会^{えんかい}だろうか?

^{びじよ}美女^{かこ}たちにとり^{おとこ}囲まれた^{おとこ}ひとりの男。そのでっぷりと^{ふと}太った^{おとこ}男を^{ちゆうしん}中心に、^{うた}歌えや^{おど}踊れの^{おおさわ}大騒ぎ。

^み見つからない^たうちに^さ立ち去ろう。クルリとき^{かえ}びすを返したとたん——「おーい、^{わかもの}そこの若者。こっちへこい!」

しまった、おそかった。

「わっはっはっは。苦しゅうない。わしは、酒の神バツカスじゃ。ここを通りかかったのも何かの縁。余興に何か歌ってゆかんか？」

大きな耳たぶまで染まった赤ら顔。豪快に笑いながらバッカスは言った。強引な神だ。逆らうと後がコワイぞ。

何を歌うか？

●日本の心、演歌で酔わせよう → 218 へ

●ギンギンのロックで注目を集めよう → 182 へ

天使の羽を試してみるチャンスだ。

羽を身につけて、よ——い、ドン！

ウワー、本当だ！ ヘルメスが言っていたとおりだ！！

あの出現のしかたから言って、巨人の足も相当速いはず。なのに、巨人が平原の端にたどり着く前に、ボクは、平原を往復していた。

飛ぶように走るとは、こういうことをいうんだぜ！

「ま、まいった！ オレさまの負けだ」

もどってくるなり、地面に倒れ込んで、巨人は言った。

「王座を奪われてしまった。もう、生きてはゆけぬ」

そう言って、キクロペは、どこかへ立ち去ろうとした。

「わ、わ、待って、早まっちゃいけない！」



104

ボクは、巨人を止めようと、その足にタックル。そして、天使の羽のことを話した。すると……。

「それが欲しい！ たのむ、この大鎌と交換してくれ」

そう言ってヤツは、大きな頭を何度も下げるが……。

天使の羽をキクロペにあげるか？

●あげる → 74 へ

●断わる → 184 へ

105

か勝った——！

「うぐぐ。おまえの運はなかなか強^{うん きようりよく} 力じゃわい。わしの魔力^{まりよく}では、アイテムをひとつ奪^{うば}うぐらいがやっとじゃ」

貧乏神^{びんぼうがみ}はくやしそうにそう言って、ドロ^いンと消^きえた。

もとの闇^{やみ}が周囲^{しゆうい}をうめつくす。

いそいで、穴^{あな}の外^{そと}へ出^でて、革袋^{かわぶくろ}の中^{なか}を調^{しら}べる。

ヤツの言う通りアイテムがひとつなくなっていた。

(チェックリストの中から、アイテムをひとつ消^けす。弓^{ゆみ}

以外^{い がい}のアイテムが全然^{ぜんぜん}なければ、かわりに武力^{ぶりよく}ポイント・マイナス2)

気^きをとり直^{なお}して、別^{べつ}の方^{ほう}向^{こう}へ歩^{ある}き始^{はじ}める。→ 186 へ

106

「危^{あぶ}ないところをありがとう。わたしは、予言者^{よげんしや}プロメテウスだ」傷口^{きずぐち}を押^おさえながら、男^{おとこ}は言^いった。

「どうして、こんなところにつながれていたんですか」

「わたしは、ずっとメデューサに囚^{とら}えられていたんだ。
ある日、ヤツに思いっきり悪い予言^{わる よげん}をしてやったらこの
ざまさ。ここにつながれて、さっきの怪物^{かいぶつ}ミックのエジ
キにされようとしていたんだ」

メデューサめ、なんてひどいことをするんだろう！

「ピット君、お礼にいいことを教^{おし}えてあげよう。もうし
ばらく行^いくと、大きな湖^{おお みずうみ}に出る。その湖^なの中には、小さ^{ちい}
な島^{しま}がある。島には、セレインという魔物^{まもの}が住^すんでいる
が、こいつが持^もっている蜜酒^{みつぎ}は、後^{あと}できっと役^{やく}に立つぞ」

(知力ポイント・プラス1)

プロメテウスと別れて、ふたたび歩き出す。

さて、丘^{はんたいがわ}を反対側^{おも}に降りようと思うが、右^{みぎ}と左^{ひだり}、どち
らの道^{みち}を下^{くだ}るか？

●右の道へ → 186 へ

●左の道へ → 149 へ

その時^{とき}、舟^{ふね}に立^たてかけてあったオールが、コトリと音^{おと}
を立^たてて落^おちた。

はっ、霧^{きり}が濃^こくなってゆくというのに、ボクはいった
い何^{なに}をしていたんだらう。あの声^{こえ}のせいだ！

よおし、声^けをかき消^けしてやる。

ボクは豎琴^{たてごと}をひき始^{はじ}めた。ポロロン……。

ころがるような音色^{ねいろ}が湖^{みずうみ}に響^{ひび}いてゆく。それは、この



107

世のものは思えないほど美しい音色だった。

すると、圧倒されたかのように歌声はピタリと止んだ。

この間に島に上陸だ！ 猛スピードで舟をこいでゆく。

→ 355 へ

108

「ところで、お前はどこの者だ。この村の者ではないな。いったい、どこから来たんだ」

村人たちは皆、ボクを疑い深げな目でジロリとにらみつけている。何と答えれば、ボクのことをわかってもらえるんだろう。さて、今の知力ポイントは？

● 10 以上 → 261 へ

● 9 以下 → 165 へ

109

パタ、パタ、パタ……。

おや？

見上げると、人間の大きさほどもある巨大な花が、空中に浮かんでいる。

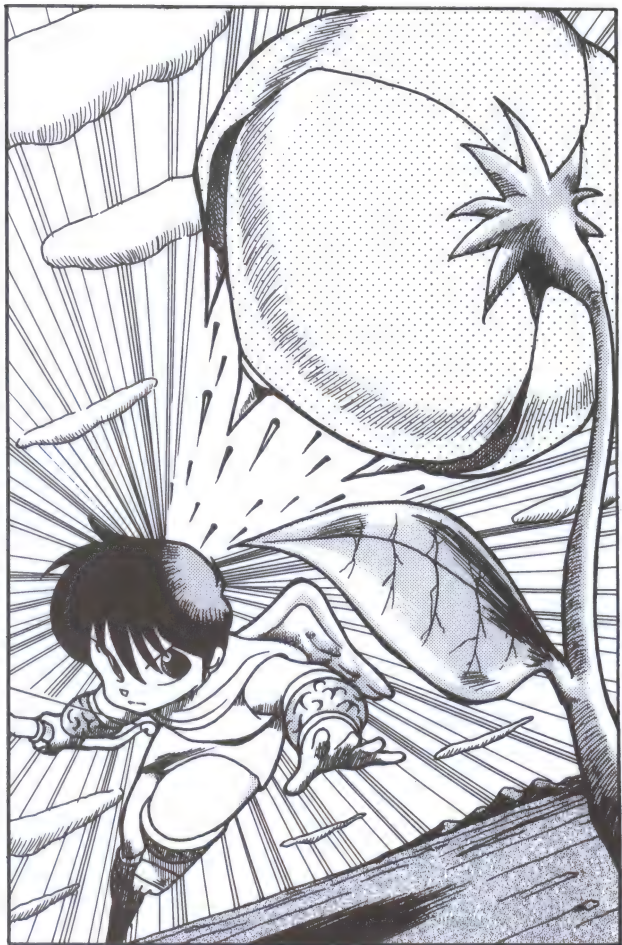
不思議だ。あんな重そうな花が……？

次の瞬間、そいつは急降下してボクの前に立ちふさがった。

「わたしは、ダフネよ。とても美しい花。だから、わたしには、トゲがあるの」

そう言うなり、ヤツは花からトゲを発射した。

「わたしは美しい花」そう言うなりタフネはトゲを発射してきた。





ナルシスを連れてくるか？

●連れてくる → 224 へ ●連れてこない → 8 へ

「美しい少年じゃのう」

ヘレーネは、ナルシスを見て目を細めた。

「どうじゃ。わらわといっしょに、月の世界で暮そう。

欲しいものは、なんでも与えてやるぞ」

「いやだ！ ぼくはピットといっしょに旅を続けるんだ」

きっぱりとナルシスは言った。けなげなヤツ。

「じゃが、月の世界には、おまえとそっくりの女の子がいるぞ」

「え？ ほんと？ じゃ行く！」

ズルッ。ふたりはボクを無視して、仲良く月の世界へ去っていった。なんだ、あいつらは！

でも、ナルシスがいなかったら、ボクがヘレーネに狙われていたかもな。(知力ポイント・プラス1) → 79 へ

それほど、おいしい実なのか……。

ボクは、その男が差し出す実を口に入れた。その味は、イチゴのように甘く、桃のようにコクがあり、なしのようにみずみずしい、なんとも不思議な味だった。

その味に魅^みせられ、いったい実をいくつ食^たべたことだろう。

氣^きがつくと、ボクは、自分^{じぶん}がなぜここにいるのか思い出せなくなっていた。それに自分の名前さえも……。

でも、まあ、いいさ。この村^{むら}にいれば、いつまでも楽^{たの}しく暮^くらしていけるだろう。

E N D

どうやら、地獄^{じごく}を脱^{だつ}したようだ。周り^{まわ}りはまた、霧^{きり}に包^{つつ}まれた薄闇^{うすやみ}にもどっていた。何^おが起こるか分からないぞ。

おっと、さっそく敵^{てき}さんの登^{とう}場^{じよう}か？

ドクロに触^{しょく}手^{しゆ}がついたようなヤツが、フワフワと空^{くう}中^{ちゆう}をただよってくる。

さすが、冥府界^{めいふかい}の化^ばけ物^{もの}。氣色^{きしよく}悪^{わる}い。

よく見^みると、おでこの部分^{ぶぶん}に大き^{おお}く、「ガニユメデ」とイレズミが彫^ほってある。さて、何^{なに}を使^{つか}ってやつつけるか？

●ムチ → 282 へ

●ファイア → 190 へ

●弓^{ゆみ}しかない → 46 へ

赤^{あか}、青^{あお}、緑^{みどり}……何種類^{なんしゆるい}ものスポットライトが、突然上^{とつぜん}から差^さし込^こんだ。そして、なんと、その中^{なか}に浮^うかびあがったのは、黄金造^{おうごんづく}りの御殿^{ごてん}。それは、様々^{さまざま}な光^{ひかり}をうけて、



113

さんぜんと輝^{かがや}いている。

もしかしたらここは、ハデスの神^{しんでん}殿か？ 中^{はい}に入ってみようか、どうしようか。

●中に入る → 256 へ ●素^す通^{どう}りする → 11 へ

114

天使^{てんし}の羽^{はね}で逃^にげれば、ひとつ飛^とびだ！

ビュン、ビュン、ビュン。5歩^ほも駆^かけただらうか。ふりむくと、もうガニユメデの姿^{すがた}はなかった。

ところが、天使^{てんし}の羽^{はね}をしまおうとした時^{とき}、羽^{はね}がなくなっていることに気^きがついた。必死^{ひつし}であたりをさが^{さが}しまわる。しかし、どうしても見^みつからない。

しかたない、あきらめよう。ボクは落胆^{らくたん}しながらトボ^{ある}歩^{はじ}き始めた。(天使^{てんし}の羽^{はね}をリストから消す。知力ポイント・マイナス1) → 227 へ

115

「よくここまでやって来たな、ピット。わがハデスの神^{しん}殿^{でん}にたどりついたことが、真^{しん}の勇者^{ゆうしや}のあかしじゃ。ほめてつかわずぞ」金^{きん}の衣装^{いしやう}に身^みを包^{つつ}み、髪^{かみ}の毛^けやヒゲまでも金^{きんいろ}色^そに染^いめたハデスが言った。

「さっそく歓迎^{かんげい}の酒^{さか}盛りじゃ」そうひと声^{こえ}、王^{おう}が叫^{さけ}ぶと、大きなテ^{おお}ーブルは、豪^{ごう}華^かなごちそうで埋^うめつくされた。

「さて、食^{しょくじ}事^{はい}に入るまえに、勇^{ゆうしや}者^{ぎしき}の儀^ぎ式^{しき}じゃ。ここに、

地下世界でしかとれないザクロの実がある。これは、食
べると、今より何倍にも強くなれるのだ。勇者にもって
こいの実じゃ。まず、これから味わうのじゃ」

ハデスは、実を勧めるが……。知力ポイントは？

● 9 以上 → 47 へ

● 8 以下 → 157 へ

闇がどんどん深くなる一方だ。引き返そうか迷ってい
るうちに、とうとう真の暗闇に包まれてしまった。

すると、どこからか、不気味な笑い声が……。声は、
次第に闇全体に広がってゆくようだ。

今ならまだ引き返せる。(引き返す場合は、分岐点にも
どって、別の道を選択)

さて、どうする？

● 様子を見る → 230 へ ● 引き返す → 346 へ

ここは……。机、ベッド、美子ちゃんの写真立て……。
ボクの部屋だ！

そうなのだ。ボクは、自分の部屋の机に座っていた。
鏡を前にして……。

夢を見ていたんだ。机で本を読んでいるうちに、いつ
の間にか眠ってしまったんだ。

ボクは、なんだか寂しい気持ちに襲われた。



117

たとえ夢でも、最後^{さいご}までみたかった。

END

118

「ヒー、ヒー、ああ、もう死にそう」

最後^{さいご}の一步^{いつぽ}を登^{のぼ}りきると、ドッとそこ^ばに倒^{たお}れ込む^こ。

(体力ポイント・マイナス1)

「おまえが勇者^{ゆうしや}ピットか？」

上^{うへ}から声^{こえ}がふってきた。見^み上^あげると、岩^{いわ}のよう^{かた}に固^{かた}そう^{きんにく}な筋^{きん}肉^{にく}を持^もった、巨^{きよ}人^{じん}が立^たっていた。

「スナから話^{はなし}を聞^きいたよ。銅^{どう}の剣^{けん}がほしいんだってな」

こいつが、巨人アトラスか。

「いいとも、協^{きょうりよく}力^{りき}しよう。ただし、今^{いま}オレがやっ^やっている天^{てん}を支^{ささ}える仕^し事^{ごと}をかわ^かわってくれたらだ」

「天を支えるって!? そんなムリだよ。ほくには」

「いや大^{だい}丈^{じょう}夫^ぶ。オレが締^しめてい^いるこのベ^べルト^るを身^みにつ^つければ。これ^ちは力^{ちから}持^もちにな^なれる魔^ま法^{ほう}のベ^べルト^るだ」

巨人の仕事^かを代^かわってやるか？

● Yes → 232 へ

● No → 7 へ

119

「おまえは、何者^{なにもの}だ！」

「オレはメデューサ様^{さま}に仕^{つか}えるなす^なび使^{つか}い。または……」

口^{くち}の中^{なか}でブツブツと呪^{じゆもん}文^{もん}を唱^{とな}えたかと思^{おも}うと、ヤツは

ドロンと消えた。^きかわりにそこに^{あらわ}現れたのは……

「あ——っ！ 山の妖精^{ニンフ}スナ」

信じられない変身^{へんしん}。憎らしいこと^{にく}にウインクしてる。

「そういうことか。おまえたちグルだったんだな」

「そのとおりだ」ナスビ^{つか}使いは、再び元^{ふたたび}の姿^{もと}にもどった。^{すがた}

「アトラスのやつが、しくじらなければ、おまえは^{いま}今ごろ、天^{てん}の下敷^{したじ}きだったというのに」

ヤツは、憎々^{にくにく}しげにアトラスを^み見て^い言った。

「こうなったら、オレが^{かた}片^{かた}ずけてやるまでだ！」

ヤツは、杖^{つえ}を使って、呪文^{じゆもん}を^{とな}唱^{はじ}え始めた。

ガードクリスタルは^も持っているか？

●持っている → 159 へ ●持っていない → 196 へ

「残念^{ざんねん}ながら、まだ修業^{しゆぎよう}が^た足らん^たようじゃな。真^{しん}の勇者^{ゆうしや}としてはまだ不^ふ合^{ごう}格^{かく}だ」ゼウスは、冷^{つめ}たく言^いい放^{はな}った。

はじめて、ゼウスに^あ会^あった時^{とき}、ゼウスのナンパを^{もくげき}目撃^{もくげき}しているか？ そしてさらに、ヘラにそのことを^つ告^くげ口^{ぐち}しなかったか？ このふたつの条^{じようけん}件^{けん}を^み満^みたすなら Y e s へ、ひとつでも、^あ当^あてはまらなければ、N o へ。

● Y e s → 160 へ ● N o → 361 へ



121

ああ、鏡だ！ 吸い寄せられるように、ボクは、鏡に近づいていく。そして鏡をのぞいた瞬間、ボクはその中へ吸い込まれていった。

闇の中をどこまでもどこまでも落ちてゆく。

「ピットよ、ピットよ」聞き覚えのある声……。そうだ。ボクの物語を書いている老人の声だ！

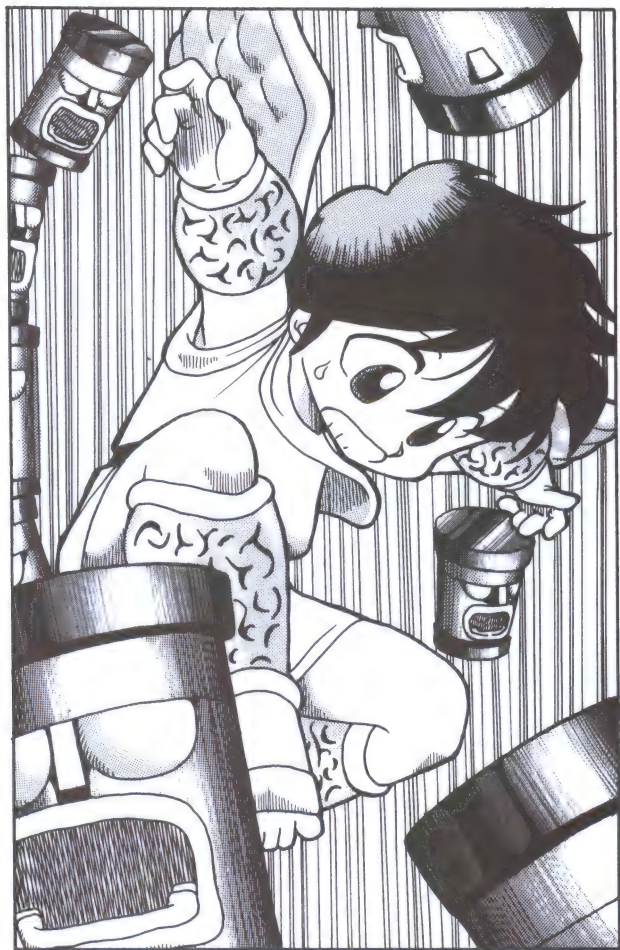
「ピットよ、おまえは、ワナにはまってしまったんじゃ。この鏡に入り込むと、時間をもどってしまうんじゃよ。今までの記憶は全部消されて、また冒険の途中からやり直しじゃ。やれやれ、おかげでわしの本も白紙にもどってしまった。無駄な仕事をしてしまったわい」

意識が遠ざかっていく——（リストの中からアイテムをふたつ消す。体力ポイント・マイナス2、武力ポイント・マイナス2、知力ポイント・マイナス2。アイテムがひとつしかない人は、それだけ消す。アイテムがない人は、ポイントのマイナスのみ） → 278 へ

122

グラ、グラ、グラリ！ おやっ、へんだ。神殿に足を踏み入れたとたん、1本の柱が大きく揺れ始めた。

ドスン。柱の1本が崩れ、ボクの足元に落ちてきた。間一髪で柱の下敷きにならずにすんだ。が、ホッとしたのもつかの間、また落ちてくる。



122

うわあー!!

柱の下敷きになんてなつたらカッコ悪いぜ!

1
2
2

これは柱じゃない！ はにわのような顔したお化けだ。

「フォツホホ」どこからともなく不気味な声が聞こえてきた。ふと見ると、柱のお化けが口を開いた。

「お前など、このトーテム様の下敷きにしてやる」

体力ポイント+知力ポイントは？

● 20 以上 → 305 へ

● 19 以下 → 362 へ

1
2
3

ギーツ、真っ赤な扉を押し開ける。壁も天井も血のような真っ赤な色で、ぬられている。

中を見回すと、誰もいないようだ。勇気をふるいおこして、部屋に入った。それにしても、気味の悪い部屋だな。

おやっ、向こうの壁から、ヒタ、ヒタ、ヒタと足音が近づいてくる。どこかに隠れなければ……。

ハデスの帽子を持っているか？

● 持っている → 17 へ

● 持っていない → 87 へ

1
2
4

バサッ!!

大鎌がメデューサの首を落とした！

「やったあー、これでメデューサを倒したんだ」

と思ったのも、つかの間、ドジなボクはハデスの帽子を落としてしまった。(ハデスの帽子をリストから消す)

ボクの姿は敵^{すがた てき}からまる見えだ。

知力^{ちりよく}ポイントは？

● 10 以上^{いじょう} → 88 へ

● 9 以下^{いか} → 54 へ

あったぞ、鏡^{かがみ}だ！

だ円形の鏡^{えんけい}が、部屋^への中央^{ちゆうおう}に浮^うかんでいた。この鏡^{かがみ}が本物^{ほんもの}のメデューサーのいる世界^{せかい}へ導^{みちび}いてくれるに違^{ちが}いなし。そう確信^{かくしん}して、ボクは鏡^{かがみ}に近^{ちか}づいた。

スーッと体^{からだ}が鏡^{かがみ}に吸^すい込^こまれてゆく。→ 117 へ

物陰^{もののかげ}に隠^{かく}れて、村人^{むらびと}たちの様子^{ようす}をながめる。何か儀式^{にぎしき}が行^{おこ}なわれているようだ。

村人^{むらびと}たちは口々^{くちぐち}に呪文^{じゆもん}を唱^{とな}えている。棺^{ひつぎ}のふたをあけて、ひとり^{おひと}の男^{おとこ}が死体^{したい}に向^むかって、何か^{なに}を叫^{さけ}んだ。

それから、その男^{おとこ}はなんと死体^{したい}の心臓^{しんぞう}にクイ^こを打ち込^こんでいる。いったい、この村^{むら}はどうなっているんだ。狂^{くる}っているのか、それとも、何かがあるか？

● 近寄^{ちかよ}って村人^{むらびと}たちにわけを尋^{たず}ねる → 201 へ

● 近寄^{きけん}ると危険^{けん}だ、見^みつからぬよう、進^{すす}もう → 306 へ

逃^にげて、逃^にげて、追^おいかけてくる村人^{むらびと}たち。

これまでの冒険^{ぼうけん}の疲れ^{つか}もあつて、足^{あし}が思^{おも}うように動^{うご}か



ない。

(体力ポイント・マイナス1)

「何てことだ、この先は行き止まりだ」

結局、つかまってしまったボク。

力づくでムリやり、村長の家へ連れていかれる。

→ 327 へ

冗談じゃないよ、ボクは吸血鬼じゃない。

「村長、聞いてくれ。ボクはホントはこの世界の人間じゃないから、この国の鏡には映らないだけなんだ!!」

だめだ。村長は恐怖感でボクの話の話を聞くどころじゃない。(知力ポイント・マイナス1)

そして、村長はボクに十字架をつきつけ、奥さんは村人たちに助けを求めにいった。

どうして、ボクの言葉を信じてくれないんだろう。仕方がない。今のうちに、この村から逃げ出そう。吸血鬼の伝説を信じているような村にいたら、きっとボクは殺されちゃう。→ 287 へ

それにしても、この館は妙だ。人間が住んでいるにしては暖かみがない。ゾォとするような寒気を感じる。もしかしたら、ここは……。十分、注意しよう。

居間い ま とおに通とおされると、主人しゅじん あらわが現りつぱれた。立派りつぱなひげをたくわえた紳士しんしだ。

「キミかな、森もり まよに迷しょうねんった少年しょうねんというのは。ロクなもてなしもできないが、今晚こんばんはゆっくりと休やすんでいきなさい」

主人あたたの暖かい言葉ことばにボクはひと安心あんしん。居間おおに大きな鏡かがみが飾かざられている。そっとうかがう。が、主人すがたの姿はちゃんと映うつっている。なーんだ、やっぱりボクの早はやとちりか。きつと、疲つかれて疑うたがい深ぶかくなっているんだ。今晚こんばんは主人しゅじんの言葉ことばに甘あまえることにしよう。 → 237 へ

「道みち まよに迷ひとばん とってしまったんです。一晩泊くだめて下さい」

とても人の良ひと よさそうな老夫婦ろうふう ふで、心良こころよく承知しょうちしてくれた。テーブルには、質素しつ そだが温かいスープあたたといい香りかおのするパンが用意よういされている。ボクはひと口くちた食べると、急きゆうに元氣げん きが出てきた。(体力ポイント・プラス1)

「ばあさんや、娘むすめがプレゼントしてくれた、うちの宝たからをお客きやくじん人にも見みせてあげなさい」

おじいさんに言いわれておばあさんが持もってきたのは、きれいな鏡かがみだった。

この世界せ かいでは、貧しい人々まずにとっては鏡ひとびとは高級品こうきゆうひんなのだろう。美しい鏡うつくだ。それを手かがみにとって見る。

ところが……。自分じぶんの姿すがたが映うつらない!!



130

ガッシャーん。おばあさんは持っていたカップを突如^{とつじよ}床に^{ゆか}落^おとし、体をブルブルと震^{ふる}わせている。おじいさんも急^{きゆう}に顔色^{かおいろ}を変えて、ボクを^み見る。

「ま、魔物^{まもの}だあー!!」

冗談^{じやうだん}じゃないよ、ボクは魔物^{まもの}なんかじゃないのに。ボクは^{おお}大あわてで、その家^{いえ}から逃^にげ出^だした。→ 204 へ

131

「化け物^{ばけもの}め、この銀^{ぎん}の矢^やをくらえっ!!」

目に矢^やが^めつきささり、悲鳴^{ひめい}をあげて化け物^{ばけもの}は倒^{たお}れた。

ボクはナイフで、化け物の腹^{はら}をグサリと裂^さく。中^{なか}から赤ずきん^{あか}が飛^とび出^だした。

「おばあさーん、恐^{こわ}かったよおー」

「おー、よしよし。ありがとう旅^{たび}のお方^{かた}。赤ずきん^{あか}を助^{たす}けてくれたお礼^{れい}に、この赤いハートをあげましょう」(赤のハート^{にゆうしゆ}を入手^{きにゆう}、チェックリストに記入せよ)

ボクは赤ずきんとおばあさんに別^{わか}れを告^つげ、また旅^{たび}を続^{つづ}ける。森^{もり}の中^ぬを抜^ぬけると、道^{みち}が左^さ右^{みぎ}に分^{きゆう}かれている。

●左へ → 288 へ

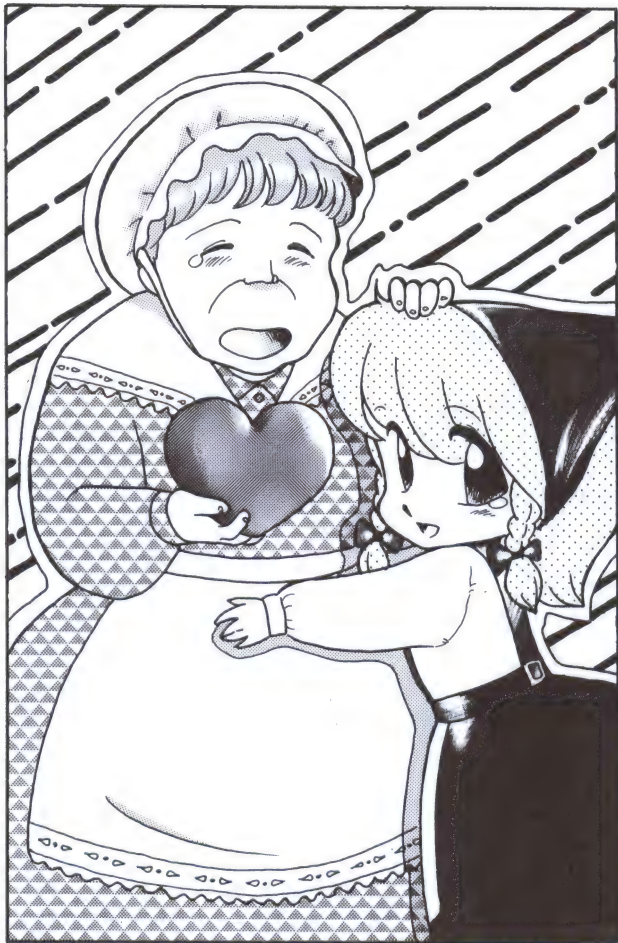
●右へ → 174 へ

132

もう、1時間以上が過^すぎた。しかし、やはり、狼^{おおかみ}が現^{あら}われる気配^{けはい}はない。

「コイツ、やっぱり、ウソを言^いったんだな」

赤ずきんを助けたお礼に、おばあさんは赤いハートをくれた。





132

ボクがおこり出すと、少年は「ホントなんだ」と言い張る。

「ボクの話をもう一度、きちんと聞いてよ」

と真剣な目をして、ボクを見ているが……。

●話を聞く → 206 へ ●聞かない → 365 へ

133

その時、外から「狼が来たぞォー」という少年の声。

前の時とは違って、今度は真に迫っている。

「狼だよ、ホントに狼が来てるんだよォー」

また、少年が叫ぶ。

でも、どうせまた、ボクをだます気なんだろう。

●きっとウソに違いないと思う → 60 へ

●念のため表に出てみる → 171 へ

134

またしても、メデューサの姿をした化け物だ。

こいつも、ダミーなのか？

お前なんか、この銀の矢で射抜いてやるぞ。→ 332 へ

135

翌日、ボクは城に向かった。そして城の門番に、

「お姫さまを必ず笑わせてみせます。どうか、王様に会わせて下さい」と謁見を申し出た。

王様の部屋に通された。

「おい、わかっておるな！ もし、姫を笑わすことがで
きなれば、即刻、打ち首じゃぞ!!」

王様はきっぱりと言った。→ 173 へ

娘の部屋に入ると、大きな鏡が壁に飾られていた。

「おっと、危ない。ボクは鏡にうつらないんだから、要
注意だ」

ボクは鏡にうつらない位置に立つ。すると、娘は鏡に
「鏡よ、鏡。世界で一番美しいのはだ〜れ？」と尋ねた。
「それは白雪姫」

なんと、不思議なことに鏡が答えた。

へえー。そんなに美しい白雪姫なら、ぜひ一度、会っ
てみたいもんだ。

「今夜、お城で姫のお婿さんを選ぶための舞踏会がある
の。国中の貴族が集まってくるの」と娘が言った。

チャンス！ まぎれこんでやれ。→ 308 へ

牢の中から白雪姫を救い出し、白雪姫の部屋へ向かう。

そして、ボクはニセの白雪姫に向かって叫んだ。

「お前はいったい、何者だあー」

だが、その白雪姫は言った。

「私はホンモノの姫よ、後ろの者こそ、ニセモノなのよ」



137

ふたりとも、私がホンモノだと主張^{しゆちよう}する。どちらが本当なんだろうか？

●部屋にいた姫 → 266 へ ●牢^{ろう}の姫 → 242 へ

●どちらとも決められない → 63 へ

138

鏡^{かがみ}からぬけると、そこは小さな街^{ちい まち}。レンガ造りの家^{づく いえ}が立ち並び、外燈^{がいでう}がぼうっと闇^{やみ}に浮^うかんでいる。こがらしの吹^ふく寒^{さむ}い夜^{よる}だ。

「マッチは、いかがですか？ マッチは……」

あの声^{こえ}は……!? 遠^{とお}くに見^みえる小^{ちい}さな人影^{ひとかげ}が近^{ちか}づく。

「あっ！ きみは、赤^{あか}ずきんじゃないか!?」

「あら、ピットさん」

「なんでこんなところで、マッチなんか売^うってるんだ」

「ここは、呪^{のろ}いのマッチ売^うりの街^{まち}なの。メデューサに呪^{のろ}いをかけられた者^{もの}が、ここ^{ここ}に送^{おく}り込まれてくるのよ」

「じゃあ、あの後^{あと}、またメデューサにつかまったっていうのか。そんなばかな……」

「ねえ、ピットさん。あなたの持^もっている赤いハートを下^{くだ}さいな。そうすれば呪^{のろ}いが解^とけて、元^{もと}の世界^{せかい}にもどれるの」(赤ずきんにハートをあげるか？ あげてもあげなくてもよい。あげる場^ば合^{あい}はリス^{りす}トから消^けす) → 267 へ

「コビル、ボクの命^{いのち}をあげるよ。だから、また元氣^{げんき}になってくれ！」ボクは、寒^{さむ}さの中^{なか}でこごえかけているコビルの体^{からだ}に抱^だきついた。すると、とたんに体^{からだ}は暖^{あた}か味^{あじ}をとりもどし、ヤツは、ムックリと起^おき上^あがった。

「おお、元氣になったぞ！ ピット、ピット……！」

だが、ボクは……地^じ面^{めん}に横^{よこ}たわったままだった。

うおーん、うおーんとほえるようなコビルの泣^なき声^{こえ}を聞^きいたような気^きがした。気がつくと、ボクの体は、どんどん天^{てん}に向^むかって上^{じやうしやう}昇^あっていた。

ああ、本当に死^{ほんとう}んだんだな。

あっ、あれは!?

真^ま上^{うえ}に見える雲^みの上^{くも}にあの老^{ろう}人^{じん}が立^たっている。

「よくやったぞ、ピット。おまえは、最^{さい}後^ごの試^し練^{れん}に耐^たえたのだ！」

「えっ!? それでは冒^{ぼう}険^{けん}を続^{つづ}けられるんですね」

「もちろんじゃとも。さあ、鏡^{かがみ}のタテをあげよう」(鏡^{かがみ}のタテ入^{にゆうしゆ}手^て、チェックリストに記^き入^い。金^{きん}の矢^やもとりもどす)

「いよいよ、最^{せんじやう}後^ごの戦^{せん}場^{じやう}じゃ。ピット、この鏡^{かがみ}に飛^とび込^こむんじゃ」

老人^{らうじん}は、目^めの前^{まえ}に浮^うかぶ鏡^{かがみ}を指^さして言^いった。

ボクは、決^{けつ}意^いを新^{あら}たに、鏡^{かがみ}の中^{なか}へ飛^とび込^こんだ。→ 374 へ



140

部屋に入るなり、「うわあ〜、あ、^{あつ}熱い」^{ゆか}床から、^ま真っ赤に^か燃えた^もぎるマグマのようなものが^{なが}流れ^だ出してきた。

逃げても逃げても、コイツはボクの^{あしもと}足元からに^でじみ出てくる。(体力ポイント・マイナス1)

「ハ、ハ、ハ。思い^{おも}知^しったか、^{ちから}マグーさまの^{まえ}力を。お前が^けどんなに^{はい}逃げようと、お前の^{かん}気配を感じて、^{へんげん}変幻自在に^{あらわ}現れることができるのだ」

^{いそ}急いで^{つぎ}次の^へ部屋に^や逃げ^に込^こもう。^{とうざいなんぼく}東西南北どの^{とびら}扉をあけるか？

- | | |
|-------------------------------|------------------------------|
| ● ^{ひがし} 東の扉へ → 65 へ | ● ^{にし} 西の扉へ → 293 へ |
| ● ^{みなみ} 南の扉へ → 177 へ | ● ^{きた} 北の扉へ → 97 へ |

141

なんということだ!! メデューサの^{まりよく}魔力で^{いりぐち}入口へワープしてしまった。また入口から、メデューサの^{ところ}所へ^つ突^{すす}き進んでいかななくてはならない。^{じようさい}城塞に^{とうちやく}到着したところから、やり^{なお}直し) → 374 へ

142

ボクは^{きぶん}ルンルン気分^{ひだり}で、^{みち}左の^{ある}道を^{はじ}歩き始めた。

^{ふい}不意に^ち血の^け気が、スウ——と^ひ引いた。

「サ、サソリだ——!!」

^{ぜんちよう}全長 30 センチぐら^{きよだい}いの巨大なヤツだ。

バサ、バサ、バサ、その^{おお}大きな^{くさ}ハサミで^き草を^お切り落と

しながら進^{すす}んでくる。

ん？ サソリは砂^{さばく}漠にいるんじゃないのか!? こんなところに出^でるなんて、ルール違^{いはん}反だよ！

逃^にげるか、やっつけるか？

●逃^にげる → 369 へ

●やっつける → 215 へ

ある だ
歩き出そうとしたとたん、

「いやー、みごと、みごと」そう言^いって、パチパチと手^てをたたきながら、ひとりの男^{おとこ}が現^{あらわ}れた。

「わたしは、戦^{たたか}いの神^{かみ}ヘルメスだ。キミの今^{いま}の戦い^みぶりを見ていたよ。なかなか立^{りつ}派^ぱなもんだ」

テレちゃうなあ。でも、ちょっとオーバーじゃないか。

「ほうびをあげよう。でも、タダというわけにはいかな
い。突然^{とつぜん}だが、クイズ！ な~~~~るほど・ザ・神話^{しんわ}！」

ヘルメスは、クイズ番^{ばんぐみ}組のオープニングのように、大^{おお}きく叫^{さけ}んだ。

「この問題^{もんだい}は同時^{どうじ}に、メデューサを倒^{たお}すための情 報^{じょうほう}にもなるぞ。よ〜く、聞^きけ。悪魔^{あくま}メデューサを倒すには、いくつかのアイテムが必^{ひつ}要^{よう}だ。しかし、とどめの一撃^{いちげき}には、銅^{どう}の矢^やとおおかま、どち^{やく}らが役^たに立^たつか？」

ここが運命^{うんめい}の分^わかれ道^{みち}、慎重^{しんちょう}に答^{こた}えなければ。

●大鎌^{おおかま}だと答^{こた}える → 145 へ

●銅^{どう}の矢^やと答^{こた}える → 72 へ



144

それにしても、お腹がへったよお。

うん？ あれは、木の実はか？

オレンジ色をした実が、1本の木にたわわになっている。おいしそう、いただきますあす！

いたたたた……。1個まるごと食べたところで、急に腹痛が……。！ 害のある実だったようだ。(体力、知力ポイント、ともにマイナス1)

しばらく地面に寝そべって、回復を待つ。→ 216 へ

145

「残念ながら、不正解だ。だが、ガッカリすることはないぞ。特別に残念賞をあげよう」

期待したボクが甘かった。ヘルメスのくれた物は、等身大のヘルメスの肖像画。しかも、サイン入り。

ヘルメスの機嫌をそこねないように、とりあえず、もらっておこう。フー、神への気配りも大変だ。

さて、道が三方向に分かれている。どの道へ進むか？

●右の道へ → 275 へ

●左の道へ → 251 へ

●中央の道へ → 103 へ



ドサッ。^{くさ}草^{うえ}の上に^み身を^な投げる。ん？ あれは……!?

目の前に、^めちっちゃん^{まえ}な^{とうめい}透明^{はね}の羽^{ニンフ}をつけた^{あらわ}妖精^{ニンフ}が現れた。

「きみは……？」

「わたしは、^{もり}森^{ニンフ}の妖精^いよ」と言^わって、^{わら}クスクス^{ひかり}笑^えう。光^えの^えしずく^えが落^おちて^おゆく^おみたい^おに、ま^おぶ^おしい^お笑^お顔^おだ。

「あなたは、^{ゆうしや}勇者^{おし}ピット^{おし}でしょう。いい^おこと^おを教^おえてあ^おげる^おわ。メ^{たお}デュー^{ひつよう}サ^{ひつよう}を倒^{ひつよう}す^{ひつよう}には、4^{ひつよう}つ^{ひつよう}の^{ひつよう}アイ^{ひつよう}テム^{ひつよう}が^{ひつよう}必要^{ひつよう}な^{ひつよう}の^{ひつよう}。その^{ひつよう}ひ^{ひつよう}と^{ひつよう}つ^{ひつよう}は、ハ^おデス^お王^おが^お治^おめて^おいる^お地^お下^おの^お冥^お府^お界^おにある^おん^おです^おつて」

「その4つのアイテムって何だい？」

しかし、そう聞^きいた^{とき}時^{とき}には、妖^{よう}精^{せい}は消^きえて^きいた。^き(知^し力^{りき}ポ^{ふた}イント^た・プ^あラス^る1)再^はび^は歩^はき^は始^はめる。→ 340 へ

^{なか}中^{うすぐら}は、薄^{まわ}暗^みくて、周^みりが^みよく^み見^みえ^みない。

ボッ。^ふ不^い意^{あお}に^お青^ひ白^{たま}い^{たま}火^しの^し玉^しが^しいく^しつ^しも^し出^し現^しした。

その^{ひかり}光^うの中^{くろ}に^{ぬの}浮^{くろ}か^{ぬの}び^{くろ}あ^{ぬの}が^{くろ}った^{ぬの}のは、黒^{くろ}い^{ぬの}布^{ぬの}を^{くろ}ま^{ぬの}と^{くろ}い、^{くろ}ふ^{ぬの}わ^{くろ}ふ^{ぬの}わ^{くろ}浮^{くろ}い^{ぬの}て^{くろ}いる^{ぬの}し^{くろ}ゃ^{ぬの}れ^{くろ}こ^{くろ}う^{くろ}べ^{くろ}の^{くろ}お^{くろ}化^{くろ}け。

「うわあ〜、^{ゆうれい}幽^{ゆう}霊^{れい}だ——!!」

「失^{しつ}礼^{れい}な！ わ^しは、^{びんぼうがみ}貧^{びん}乏^{ぼう}神^{がみ}じゃ」

え？ そ^いう^い言^いえ^いば、い^{ひん}か^{ひん}に^{ひん}も^{ひん}貧^{ひん}相^{ひん}な^{ひん}顔^{ひん}。同^{かお}じ^{かお}神^{おな}が^{かみ}つ^{かみ}い^{かみ}ても、ほ^{かみ}か^{かみ}の^{かみ}神^{かみ}々^{かみ}と^{かみ}は^{かみ}え^{かみ}ら^{かみ}い^{かみ}違^{ちが}いだ。

「ま^{びんぼうがみ}さ^{びん}か^{びん}貧^{ぼう}乏^{がみ}神^{がみ}に出^で会^あう^あと、貧^{びん}乏^{ぼう}に^{びん}な^{ぼう}っ^{がみ}て^{がみ}し^{がみ}ま^{がみ}う^{がみ}っ^{がみ}て^{がみ}い



147

うんじゃ……」

「そのとおり。だが、どの程度^{ていど}の貧乏^{ひんぱ}ですむかは、おまえの運^{うん}の強^{つよ}さ次第^{しだい}じゃ。それ、わしとジャンケンじゃ。せ～えの、貧乏^{ひんぱ}も、金持ち^{かねもち}も、よよいのよい！」

かけ声^{かけこゑ}を合図^{あいず}に、ボクと貧乏^{ひんぱ}神^{かみ}は、パツと手^てを差し出す。勝負^{しょうぶ}だ！

バトルと同じく、適当^{てきとう}なページを開^{ひら}き、ピットのジャンケンマーク^{けつてい}を決定^{けつてい}せよ。

●チョコキ、パーが出たら → 277 へ

●グーが出たら → 105 へ

148

ゴー、ゴー、ゴ——

ごつごつした岩^{いわ}の表面^{ひょうめん}が、のっぺりと見えるほど、ものすごいスピードでヤツがころがってくる！

とても逃^にげられそうにない。戦^{たたか}うしかないのだ!!

おおかまも
大鎌^{おおかま}を持っているか？

●持^もっている → 220 へ ●持^もっていない → 319 へ

149

飲^のまず、食^くわずで、どのぐら^{ある}い歩^{つづ}き続けたらどうか。もう、のどはカラカラ、お腹^{なか}はペコペコだ。

ドサッ。草^{くさ}の上^{うえ}に身^みを投^なげる。このままひからびて、死^しんでしまうんじゃないだろうか。

みみもと 耳元で草がサワサワ音^{おと た}を立てる。その音に混^まじって、
べつ 別の音^きが聞こえてきた。

サラサラサラ……

ボクは、飛^とび起^おきて、音^{ほうこう さぐ}の方向を探る。思^{おも}った通^{とお}りだ。
そこには、小川^{おがわ なが}が流^{なが}れていたのだ。

川^{かわ みず}の水は白^{しろ}くにご^{にご}っている。それ^{あま}に甘^{あま}い匂^{にお}いがする。

ふと見^みると、そばに立^たて礼^{ふだ}があ^いった。「命^{いのち}の酒^{さけ}」と書^かか
れてい^{いつ}る。一^{いっ}気^きに体^{たい}力^{りき}回^{たいりよく}復^{かいふく}だ！ ボクは、酒^てを手^てですく
い、浴^あびるよう^のに飲^のんだ。

一^{ひといき}息^{いき}つ^{ころ}く頃^{ころ}には、空^{くう}腹^{ふく}感^{かん}も、のど^{のど}のかわ^{かわ}きも、すっか
りい^{たいりよく}えていた。(体^{たい}力^{りき}ポ^ポイン^{イン}ト・プ^プラ^ラス^ス 2) → 278 へ

てき こうげき 敵^{てき}の攻^{こう}撃^{げき}をま^まともにく^くら^らっ^ってしま^まった。もうダ^ダメ^メだ。
たち^あ上^あがれ^れない。こ^こで死^しぬ^ぬっ^ってこ^ことは、もう、現^{げん}実^{じつ}世^せ
界^{かい}へもど^どれ^れない^いっ^ってこ^ことだ。美^{よし}子^こち^ちゃ^ゃん^んにバ^バカ^カにさ^されて
もい^いい^いから、も^もと^との世^せ界^{かい}へもど^どり^りた^たか^かっ^った……。

END

あ^ああ、なん^{なん}だ^だか眠^{ねむ}く^くな^なっ^ってく^くる。だ^だめ^めだ、こ^この^こ声^{こえ}はワ
ナ^ナだ！ よ^よお^おし、声^{こえ}をか^かき^き消^けし^してや^やる！

い^いき^きな^なりボ^ボク^クは、ガ^ガナ^ナリ^リ声^{こえ}で歌^{うた}を歌^{うた}いだ^だした。

歌^{うた}い続^{つづ}け^けな^なが^がら、島^{しま}に上^{じょう}陸^{りく}！ そ^そこ^こに声^{こえ}の主^{ぬし}が^がいた。



151

うつく おんな かお りようあし するど も とり
 美しい女の顔をしているが、両足に鋭いツメを持つ鳥の
 ば もの や ひつし みみ
 化け物だ。ヤツは歌うのを止め、必死で耳をふさいでいる。

「やめて、やめて、その音程のない歌を止めて。セイレンの耳がこわれちゃうわ。お願い、この蜜酒をあげるから、さっさと、島から出ていって」

ムカツ。音程がないだって。でも、もらい物しちゃったからいいや。(蜜酒入手。チェックリストに記入)

さて、もとの岸にもどるか、反対側の岸へ行くか？

●もどる → 77 へ

●反対側の岸へ → 89 へ

152

ちょうど、峠にさしかかった時だ。大きな袋をかついだ、ヒゲづらの男が、ボクの前に立ちふさがった。

「オレは、山賊プルトンだ。おまえの持っているアイテムをいただいていくぜ！」

体力ポイント+武力ポイント+知力ポイントは？

● 26 以上 → 155 へ

● 25 以下 → 9 へ

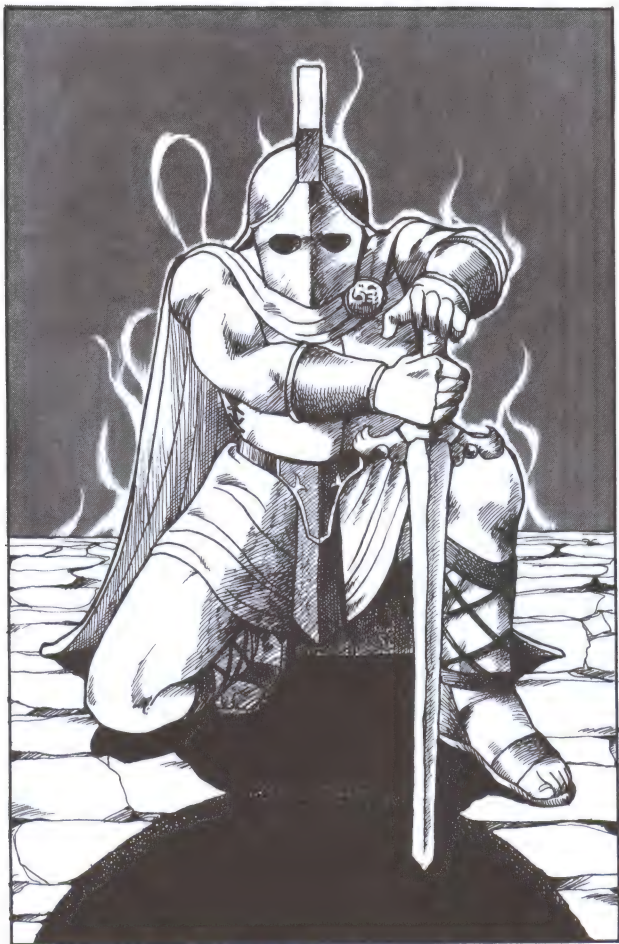
153

兵士が、その長い剣で、地面に円を描く。すると、そこにポッカリと穴が開いた。促されて、穴に入る。

気がつく、薄闇の中に立っていた。

やっと足元がわかる程度の道を歩き出す。しばらく行くと、矢印の書かれた立て札が目についた。

兵士が地面に穴を開けた。穴の中は黒々とした闇が見えるばかり。





153

この矢印の^{しめ ほうこう}示す方向には、いったい何があるのだろう。
 闇^{やみ なか}の中に、赤い^{あか}照明^{しょうめい}が見え始めた。照明^{み はじ}の中に霧^{きり}の流^{なが}
 れがはつきりとわかる。そして次第^{しだい}に霧がはれてきた。
 その中に^{あらわ}現れたものは……。

炎^{ほのお}の車^{くるま}につながれた男^{おとこ}、底^{そこ}に大穴^{おおあな}のあいた桶^{おけ}に水^{みず}をく
 まされている娘^{むすめ}たち、首^{くび}まで水につかりながら、一滴^{てき}も
 水^のを飲^のませてもらえない大男^{おおおとこ}。

ここは、地獄^{じごく}なんだ！ こんな残酷^{ざんこく}な光景^{こうけい}は見るに耐^た
 えな^{はや}い。早く^{はやく}、出^でよう。ボクは、罰^{ばつ}を受けている人^{ひと}たち
 から目^めをそむけるように、走^{はし}り出^だした。→ 112 へ

154

「おまえは、ピットじゃな。勇者^{ゆうしや}が、美少年^{びしょうねん}とは限^{かぎ}らん
 ものじゃのう」

そう言^いって、興^き味^{ようみ}を失^うったように、ヘレーネは、ボク
 のそばを^{とお}通^とりすぎていった。

「どこかに、美少年はおらんかえ」

ムッ。まるでボクが、美少年じゃないみたいじゃない
 か。いったい、どこに^め目^めをつけているんだろ！

ヘレーネの言^{こと}葉^ばに腹^{はら}を立^たてながらも、いつの間^まにか、
 眠^{ねむ}り込^こんでいた。

そして、夜明^{よあ}け——

ボクは、再^{ふたたび}び歩^{ある}き出す。→ 79 へ

プルトンが、体^{たい}当^あたりしてきた。ぶつかる寸^{すん}前^{ぜん}に、サッ^みと身^みをかわす。

ヤツは、ぶざまにも、勢^{いきお}いあまてころんだ。弓^{ゆみ}を構^{かま}え、ヤツの鼻^{はな}先^{さき}に、矢^やの先^{せん}端^{たん}を突^つきつける。

「ワー、許^{ゆる}して、この袋^{ふくろ}の中^{なか}の物^{もの}を差^さしあげますから」

「何^{なに}が入^{はい}ってるんだ？」

「このアイテムなんか役^{やく}に立^たちますよ」

ヤツは、商^{しょう}人^{にん}のようにもみ手^てをしながら、アイテムをさし出^だした。それは、ムチとファイアだった。(ムチとファイアを持^もっていない人^{ひと}は、ここ^こで入^{にゅう}手^{しゅ}することが出来る。リス^きトに記^き入^{にゅう}。すで^りに両^{りょう}方^{ほう}持^もっている人^{ひと}は、かわりに武^ぶ力^{りき}ポイ^いント・プ^ぷラ^らス2。どち^{いつ}ら^{ぽう}か一^い方^{ほう}持^もっている人^{ひと}は、持^もっていない方^{かた}のアイ^あテムをリス^きトに記^き入^{にゅう}し、武^ぶ力^{りき}ポイ^いント・プ^ぷラ^らス1)

ふうん。もらっておいて損^{そん}はなさそうだな……。

あっ！ ボクがアイ^あテムに気^きをとられているスキに、ヤツは袋^{ふくろ}をかかえて、逃^にげ出^だした。

しかし、収^{しゅう}穫^{かく}もあつたし、いいだろう。→ 189 へ

もう逃^にげるしか手^てはないのか……。

体^{たい}力^{りき}ポイ^いント+知^ち力^{りき}ポイ^いントは？

● 18 以上 → 281 へ

● 17 以下 → 345 へ



あま にが 甘くて苦くてすっぱい。なん みよう あじ 何だ、この妙な味は。

「食べたな」

み の こ しゅんかん 実を飲み込んだ瞬間、ハデスがニヤリと笑った。

そのとたん、御殿は一瞬にして消え、目の前に大きな
かま も しにがみ あらわ 鎌を持った死神が現れた。しまった、ワナだったのか！

「おまえは死んだ」ハデスに化けていた死神が言った。

「えっ!? どういうことだ」

「この実を食べたものは、二度と地上世界にもどることはできない。冥府界の住人、つまり死者となるのだ」

そ、そんな。現実世界どころか、地上世界へももどれないなんて。ショックで、気が遠くなってゆく――。

END

とびら あ なか 扉を開けると、中は、ガランとした白一色の部屋だった。

ボタン。入るなり、扉が閉まる。

ん？ 鏡だ。

壁のひとつに、だ円形の鏡が埋め込まれている。それは、ボクが、この世界へ入り込むきっかけになった鏡と同じものだった。

鏡をのぞき込む。そのとたん――。

ボクは再び、鏡の中に吸い込まれた。→ 117 へ

こいつは、いいぞ！ ガードクリスタルが、ボクの^{まわ}回りに、バリアを作ってくれた。

ヤツの^{まじゆつ}魔術が、^{いなづま}稲妻のようには^{かえ}ね返ってゆく！

ナスビ^{つか}使いは、^{むらきいろ}紫色の汗をたらしながら、^{あせ}やっきになって、^{じゆもん}呪文を^{つづ}かけ続けている。

ウワー！ ^{とつぜん}突然、ヤツは、^{うし}後ろに^{おも}ひっくりかえったかと思うと、大きなナスビに^{へんしん}変身！?

なんと、はねかえった^{じぶん}魔術を自分でくらってしまったのだ！（^{ちりよく}知力ポイント・プラス1）

ドジなヤツ！

^{くだ}下りは、^{らくしやう}楽勝だった。アッという^ま間に^{とうちやく}ふもとに到着。

さて、どこに^む向かおうか？

●^{きた}北の^{へいげん}平原^{ちたい}地帯へ → 85 へ ●^{みなみ}南の^{もり}森へ → 303 へ

●^{ひがし}東の^{きゆうりよう}丘陵^{よう}地帯へ → 259 へ

そ、そんな、せつかく、ここまでたどり着いたのに！

「いいですよ。ボク、あの^{やさし}い、へらの^{ねえさま}お姉様に、もう^{いちど}一度、^{はんてい}判定してもらおっと！ ボクが、ゼウス^{さま}様の^{ひみつ}秘密を^{にぎ}握っていることを知ったら、きっと——」

「わ~~~~!! 言うな、言うな。だれかに^き聞かれたらまずい！ わっ、わかった！ ^{とくべつ}特別に^{ごうかく}合格にしてやる！」

「わ——い！」ボクは、^と飛びあがって^{よろこ}喜んだ。



「ピットよ、これからの旅は、今までよりも、もっとつらいものになるぞ。心してゆけよ。それ、勇者の印のペガサスの翼を与えよう」(ペガサスの翼入手。チェックリストに記入)

別れ際、ゼウスは言った。

「よく聞け！ この先を行くと、岩山につき当たる。そのふもとには、3つの洞窟が並んでいる。それぞれのなかには、ひとつずつ鏡が置かれているが、その中のひとつは、メデューサの神殿へワープできるものだ。だが、別の鏡に入り込んでしまうと……。いや、その先は、言うまい」

そして、ゼウスは、周りの風景に溶け込むように、スッと消えた。→ 51 へ

ああ、鏡だ！

洞窟の闇の中に、なぜかぼつんと、ひとつの鏡が浮いている。

それは、天井からさす、一筋の光を受けて、キラキラ輝いていた。

吸い寄せられるように、ボクは、鏡に近づいていく。

そして、鏡をのぞいた瞬間、ボクは、その中へ吸い込まれていった。→ 235 へ

じようくう だま
上空は、しゃぼん玉でいっぱいだ。

だれ
「誰がこんなことを……」

「オレ様だよ。オレの名はパンドーラ。天空の砦のボス
さ」ヤツはそう言うと、パツと姿を消した。

「どこへ消えたんだ」

あたりを見回しても、いない。すると突然、目にブワ
ーッとしゃぼん玉をふきかけられた。

「ハハハ、オレは自由にワープできるのさ」

て とき ぼう し つか
手ごわい敵だ。ハデスの帽子を使うか？

●使わない（持っていない） → 16 へ

●使う → 198 へ

エリヌスが口を大きく開けて、ボクにつかみかかろう
とした。その瞬間、銅の矢を放つ。

「やったあー、ヤツのひとつ目に命中したぞ」

「グウォー、グウォー」

エリヌスは悲鳴を上げながら、その場に倒れた。（武力

ポイント・プラス1）

この先は進めない。もう一度もどって、赤の扉か、白
の扉を選ばなければならない。→ 53 へ



「ハッハッハッ……」しんと静まりかえった部屋に何物かの笑い声がする。

「だ、だれだ」

あたりを見回すと、死んだはずのメデューサが口を開き、不気味な声を上げている。

「小生意気な小僧め！ 私を殺したと思ったのか。バカな奴、私は本物のメデューサではない。メデューサ様がお前ごときに殺されるものか。私はメデューサ様に作られた身代わりなのだ……」

メデューサの生首はそう言うと、息絶えた。なんてことだ。じゃあ、ヤツはいったいどこにいるんだ!?

ボクはまた別の部屋を探し始めた。

目の前に3つの扉が見えた。左、中央、右、このうちのどの扉を開けて進もうか？

●左の扉へ → 200 へ

●中央の扉へ → 363 へ

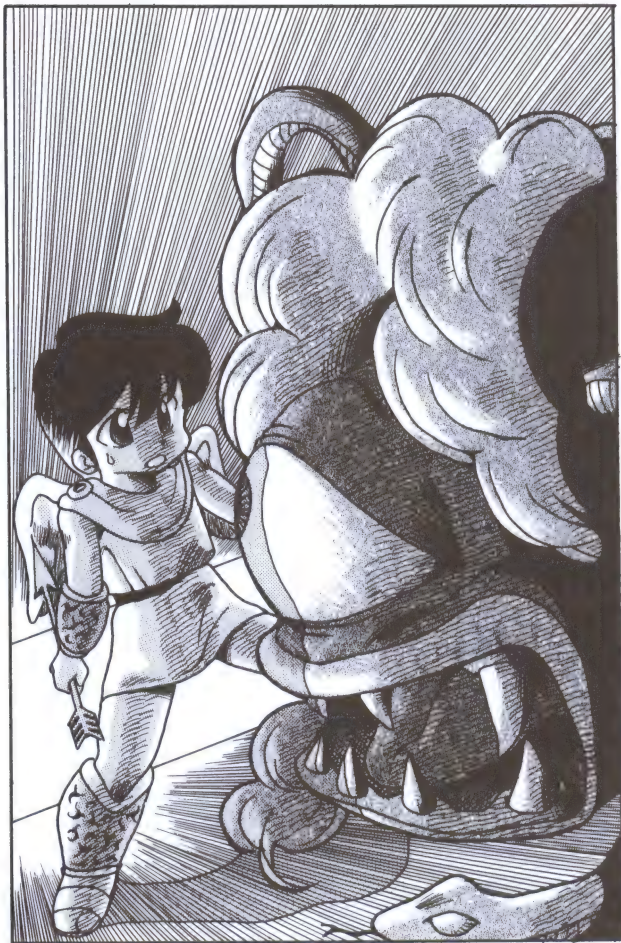
●右の扉へ → 125 へ

ボクは村人たちに、一生懸命に説明した。

ボクが20世紀の人間であること。あるとき、1冊の本に出会ったことで、パルテナを救うため、フィクションの世界に入り込んでしまったこと。そして、冒険を続けるうちにこの世界に迷い込んでしまったこと……など。

164

「ばかめ……！」 死んだはずのメデューサが口を開いた？





しかし、誰も信じようとしな^{だれ しん}い。そして村人のひとりがこう叫^{さけ}んだ。

「何^{なに}をわけのわからぬことを言^いっている。こいつはきつと氣が狂^きってるに違^{ちが}いない。早^{はや}くつかまえて、病^{びょういん}院へつれていくんだ」

村人たちはその声^{こえ}を聞^きくやいなや、ボクをつかまえようと、取^とり囲^{かこ}んだ。→ 127 へ

森^{もり}の奥^{おく}へ奥^{おく}へと、どん^{はい}どん入^こり込んでいく。

もう、村人たちの追^おっかけてくる声^{こえ}も聞^きこえなくな^なった。しかし、どれほど、進^{すす}んだのだろうか？ 木^き々^ぎが深^{ふか}く茂^{しげ}って、なんだか、背^せすじがゾォーツとしてくる。

おや、目^めの前^{まえ}に屋^{やしき}敷^みが見^みえる。こんな森^{なか}の中^{なか}だというのに、やけに大^{おお}きな屋^{やしき}敷^みだ。

ギィーツ。扉^{とびら}がひとりでに開^{ひら}いた。そして、中^{なか}から下^げ男^{なん}らしき男^{おとこ}が現^{あら}われた。

「道^{みち}に迷^{まよ}われたのですか。もし良^よかったら、この屋^{やしき}敷^みで今^{こんばん}晩^とは泊^とまっていかれたら……。もうすぐ、日^ひも暮^くれます。旅^{たび}のお方^{かた}では、とてもこの森^{きま}をひとりで歩^{ある}いていくことはできますまい。だんな様^{さま}も、あなた様^{かた}のような方^{かた}に泊^とまって頂^{いただ}ければ、きつとお喜^{よろこ}びになりますので……」

お腹^{なか}もすいたことだし、今^{こん}夜^やはここに泊^とめてもらおう

かな？

●泊めてもらう → 129 へ

●断^{こと}わって、村^{むら}の方^{ほう}へもどろう → 56 へ

ボクの首^{くび}すじに鋭^{するど}いキバでかみつこうとするヤツの心^{しん}
 臓^{ぞう}を、銀^{ぎん}の矢^やで射^い抜^ぬく。

ヤッター、命^{めい}中^{ちゆう}だ。

ギューッ!!

吸血鬼^{きゆうけつき}は断^{だん}末^{まつ}魔^まの声^{こえ}を^あ上^あげ^あな^あが^あら、息^{いき}絶^たえた。窓^{まど}から
 外^{そと}を^み見^みると、下^げ男^{なん}が森^{もり}の中^{なか}へ逃^にげ^にて^にい^にく。

さてと、こんな気味^{きみ}の悪^{わる}い世^せ界^{かい}からはオサラバしよう。

どこかに、別^{べつ}世^せ界^{かい}へ通^{つう}じ^つる鏡^{かがみ}は^ない^なか^か？ よし、この
 館^{やかた}の中^{なか}を^{さが}探^{さが}して^{して}み^みよう。

●2 階^{かい}を^を探^{さが}す → 57 へ ●1 階^{かい}を^を探^{さが}す → 203 へ

●屋^や根^ね裏^{うら}を^を探^{さが}す → 18 へ

南^{みなみ}へ向^むかう道^{みち}は森^{もり}の中^{なか}へと続^{つづ}いて^{いて}いた。

「おやっ、こんな森^{もり}の中^{なか}を赤^{あか}いずき^{ずき}んをかぶ^かった小^{ちい}さな
 女^{おんな}の^こ子^{ある}が歩^{ある}いて^{いて}いる」

どうしたのかな、ちょっ^きと気^きになる。話^{はな}しかけて^{けて}み^みよ
 うか？

いや、こんな淋^{さび}しい森^{もり}の中^{なか}を歩^{ある}いて^{いて}いるなんておかし



168

いぞ。もしかしたら、魔物^{まもの}が化^ばけているのかもしれない。

●話しかける → 391 へ

●かかわらずに無視^{むし}して、別^{べつ}の方^{ほう}へ進^{すす}もう → 19 へ

169

ふとんをはぎ取^とって、おばあさんの指^{ゆび}を見てみると、やはり、人間^{にんげん}の指^{ゆび}だった。

「病人^{びょうにん}のわたしに、何^{なん}という乱暴^{らんぼう}をするんですか」

おこったおばあさんに追^おい出^だされてしまう。(知力^{ちりよく}ポイント・マイナス1) → 59 へ

170

「ホントにこの村^{むら}に狼^{おおかみ}なんか出^でるのかなあ？ こんなに平和^{へいわ}でのどかな村^{むら}なのに……」

どうも信じ^{しん}られない。だが、ひとりぼっち^{しょうねん}の少年^{しょうねん}をこのまま放^{ほう}っとくことはできない。どうせ、今夜^{こんや}は泊^とまる所^{ところ}もない。ひと晩^{ばん}だけ、少年^{しょうねん}の家^{いえ}に泊^とめてもらおう。

翌朝^{よくあさ}、目^めを覚^さますと、隣^{となり}のベッ^ねドに寝^ねていたはずの少年^{しょうねん}の姿^{すがた}がどこにも見^みえない。

「どこへ行^いったんだろう？」 → 133 へ



おもて で おか む なん びき おおかみ むら む
表に出ると、丘の向こうから、何十匹もの狼が村に向
かってやってくるのが見えた。

ものすごいスピードで大群が迫っている!!

バリバリ、グォーン、グォーン!!

狼たちは村人たちの家を荒し始めた。ボクは家の裏に
ある大木によじ登って、様子をうかがう。

「ああ、少年の言葉はウソじゃなかったんだ」→ 22 へ

ハートをしまったとたん、少年の苦しみはウソのよう
に消えた。この赤いハートはもしかしたら、童話世界の
人間にとっては害を与えるものかもしれない。→ 264 へ

れい ふくろ き
例の袋をあけると、聞こえてきたぞ、あの声が!!

「王様の耳はロバの耳、王様の耳はロバの耳……」

すると、今までニコリともしなかったお姫さまが
「クスッ……」おや、笑ったぞ!

「ウフフ、フフフ……」

「おお、姫がやっと笑った」

みんな騒ぎ始めた。そのうち、ひとりの家来が、

「そういえば、王様はいつも帽子をかぶって、決して人
前では脱がないぞ」と言い始めた。

「ねえ、お父さま。お願いだから、帽子を取って見せて」



173

イヤがる王様。^{おうさま}しかし、^{ひめ}姫は帽子をムリヤリ取ってしまった。

王様はあわてて耳を押さえたが、間に合わなかった。

「ホ、ホントだ。王様の耳はロバの耳だ!!」

ところで、^{いま}今、ハートをふたつ持っているか？

●持っている → 378 へ ●持っていない → 209 へ

174

どのくらい^{たび}旅をしたのだろうか？ ^き気がつくと、ある^{まち}街に着いた。

^{おおどお}大通りを歩いていると、「王様のお^{とお}通りだ〜！」という^{こえ}声が聞こえてきた。

それまで^{みち}道を歩いていた人々は大あわてで、いっせいに^{じめん}地面にひれ伏している。

さて、ボクは……。

●^{おな}同じようにひれ伏して王様が通りすぎるのを待つ

→ 23 へ

●^{むし}無視する → 92 へ



しろ っ まほうつか いしやう きぞく ば
城に着いた。魔法使いからもらった衣装で貴族に化け、
けらい め なか はい
家来たちの目をごまかし、中へ入る。

「しめしめ、うまくいったぞ。ところで、しらゆきひめ
だろう？」

ぶとうかい ひとびと なか さが
舞踏会の人々の中を探してもいない。いったい、いつ
になったら、あらわ
白雪姫は現れるんだ。

ポーン、ポーン。あっ、おおひろ ま はしらどけい じ かね
大広間の柱時計が12時の鐘を
う
打っている。

「ヤバイ、12時をすぎると、まりよく き
魔力が消えてしまう」

おおいそ み かく こんど めしつか ば しろ
ボクは大急ぎで身を隠し、今度は召使いに化け、城の
もぐ こ
中へ潜り込んだ。→ 265 へ

よる ふか まち
夜もだいぶ深まった。街ゆく人は、ほとんどいない。

もう、マッチ売りもあらわ
現れないだろう。そう思った矢先、
かぜ おと おおいそ ぼそ こえ き
風の音にまじって、か細い声が聞こえてきた。

ちか
近づいてみると、そこには……!?

「コビル! おまえは、コビルじゃないか!!」

あく ま まちかど た ひまん からだ
あの悪魔コビルが街角に立っていた。その肥満した体
にはふ ちい も
不つり合いな、小さなカゴを持って。

「よう、ピット」ヤツは、げんき い
元気のない声で言った。

「どうして、おまえがここにいるんだ!？」

「フフ、メデューサさま
様にばれてしまったのさ。おまえに



176

ガードクリスタルをやってしまったことがね」

「おまえも、呪い^{のろ}が解^とければ、元^{もと}の世界^{せかい}へもどれるのか」

「いや、オレはもう死^しぬんだ」

「ばかな！ おまえを助^{たす}ける方法^{ほうほう}は、ないのか？」

「オレは、もう悪魔^{あくま}を失^{しつぎよう}業^{いま}した。今^{いま}なら、善^{ぜん}のパワーで助かるかもしれないが……」

善^ものパワーを持つアイテムは、3色^{しよく}のハートと金^{きん}の矢^や。この4つのうち、いずれかひとつでも持^もっているか？

●持っている → 380 へ ●持っていない → 212 へ

177

扉^{とびら}を開けると、その部屋^{へや}には得^え体^{たい}の知^しれ^れない妖^{よう}気^きが漂^{ただよ}っていた。どんなに抵^{てい}抗^{こう}しようとしても、ものすごい力^{ちから}でボクは部屋^{へや}の中^{なか}へ吸^すい込^こまれていく。

「あっ、あれは鏡^{かがみ}だ！ きっとワナに違^{ちが}い^がない!!」

しかし、気^きづいたときには遅^{おそ}すぎた。体^{からだ}が鏡^{かがみ}の中^{なか}に吸^すい込^こまれてしまう。どんなに叫^{さけ}んでも誰^{だれ}も助^{たす}けてくれない。そしてその中^{なか}へボクは閉^とじ込^こめられてしまった。

END

178

扉^{とびら}を開けるなり、床^{ゆか}に倒^{たお}れている人^{ひと}の姿^{すがた}が、目^めに飛^とび込^こんできた。両^{りようて}手^て、両^{りようあし}足^{あし}を縛^{しば}られている。

いそいで駆^かけ寄^より、縄^{なわ}をといてやる。

「ありがとう。ボクは、イカロス。メデューサを倒そうと、この城へやってきたんだが、あっけなくつかまってしまったんだ。キミは、ピットだね。メデューサを倒せるのは、もうキミしかいない。いいかい、よく聞くんだ。メデューサを倒すには、三種の神器を身につけ、ひとつの矢でヤツの心臓を射抜き、もうひとつの矢で、その目を射抜くんだ！」

その時だ。天井から、ひとつの剣が落ちてきて、イカロスの背中にグサリと突き刺さった。

イカロスは、そのまま息絶える。

くそお、なんてことを！ ぐずぐずしてられない。

早くメデューサを見つけ出すんだ!!

西と東と南の扉のどれに進むか？

●西の扉へ → 214 へ ●東の扉へ → 368 へ

●南の扉へ → 177 へ

いけない！ うっかり、ヤツと目を合わせてしまった！

うわあっ！

ヤツの大きなひとつ目から、キラキラした光が放射され、ボクを包んだ。

ヤツの魔力で身動きできないボクは、足先から徐々に石に変わってゆく。



179

なんてことだ！ 長い道のりをここまでやってきたのに。あと一歩というところで、すべてがふいになってしまいうなんて！ こんな無念の気持ちを、だれが味わっただろう。

END

180

にらむように、ヘビがじっと、こっちを見すえている。
ボクは、催眠術にかかったように、動けない。
ガク、ガク、ガク……。弓矢を持った手がふるえる。
だめだ！ こう、追いつめられたら逃げるのみだ！
ボクは、ヤツに背を向けると、一目散に駆けだした。
神様、オシリをかみつかれたりしませんように。
わあっ！
石につまずいて地面にしたたかひざを打つ。
サッとふり向く。ヤツはいない。ホッ。
気がつくと、風景がまるで変わっていた。ずいぶん遠くまで逃げたもんだ。(体力ポイント・マイナス1)
また道が左右に分かれている。

●右の道へ → 349 へ ●左の道へ → 336 へ

181

毒キノコじゃないことを祈って……。
手を伸ばそうとしたとたん、キノコが胞子を振りまき

出した。

ウワーッ！ ゲホッ、ゲホッ。

こいつは、ただのキノコじゃないぞ!! (知力ポイント・マイナス1) → 337 へ

「イエ——イ」

ボクは、そばにあった^{げんがつき}弦楽器をエレキギターのようにかかえると、それをかき^な鳴らし、^{うた}歌い出した。

^と飛んだり、^は跳ねたり、のけぞったり。アクションも完璧^{かん}壁。ノリがいいぜ!

「なんと^{きみよう}奇妙な^{うた}歌じゃ! しかし^{ゆかい}愉快じゃわい。みんなのもの、^{うた}歌に^あ合わせて^{おど}踊ろう」

バッカスの^{ひとこえ}一声で、^{ぜんいん}全員が踊り出す。なんと、^{しんわ}神話世界の^{もり}森の中に、^{なか}ディスコができてしまったのだ。

お祭り好きのバッカスは^{まっ}大喜びして、ボクに^ずほうびをくれた。それは、^{たてごと}堅琴の^{めいじん}名人オルフェウスからもらったという^{にゆうしゆ}堅琴だった。(堅琴入手。チェックリストに^{きにゆう}記入せよ。知力ポイント・プラス1) ^{ちりよく}再び^{ふたた}歩き^{ある}始める。^{はじ}→ 251 へ

「さあて、『ザ』の^{はこ}箱の中身は^{なか}なんでしょうか」

アナウンス口調でヘルメスが^{くちよう}言うと、^い箱が^{はこ}開いた。

「^{しあわ}幸せの味、^{あじ}“ポン・ヌショウ・ユ” ^{ねんぶん}一年分で——す」



なんだ？ ポン・ヌショウ・ユって。

「これは、ポンという、^{こうふく}幸福を^よ呼ぶ^{かじつ}果実からとれるジュースだ」

「カメごと持ち^も運^{はこ}ぶのは大変ですから」と口実^{たいへん}を^{こうじつ}言^いって断^{こと}わる。せっかく^{せいかい}正解^{せい}したのに、ソ^{かん}ン^{かん}した感じ。

しばらく行くと、道^いが三^{みち}方^{ほう}向^{こう}に分^わかれていた。どの道^{すす}を進^{すす}むか？

●^{みぎ}右^{みち}の道^{みち}へ → 275 へ

●^{ひだり}左^{ひだり}の道^{みち}へ → 251 へ

●^{ちゆうおう}中^{ちゆう}央^{おう}の道^{みち}へ → 103 へ

「これは、ヘルメスからもらった^{だいじ}大事な^{わた}アイテムだ。渡^{わた}すわけにはいかないよ」

いくら言^いっても、ヤツは^{みみ}耳^{みみ}を^か貸^かそうとしない。

「ケチ、ケチ、ケチ——！」

しまいには、^{じめん}地面^{すわ}に座^こり込^こんで、だ^こだ^こっ^{あし}子^{あし}のよう^{あし}に足^{あし}をばたばたさせる。

まったく、つき^あ合^あってらんないよ。先^{さき}へ行^いこう。

さて、^{へいげん}平原^{すす}をどのよう^{すす}に進^{すす}むか？

●^{ひがし}東^{ひがし}へ進^{すす}む → 252 へ

●^{にし}西^{にし}へ進^{すす}む → 300 へ

●^{みなみ}南^{みなみ}へ進^{すす}む → 276 へ

ヤツらに向^むかって、次々とボクの矢^やが流^{なが}れてゆ^{かん}く。間^{かん}断^{だん}ない矢^やの雨^{あめ}に、ヤツらも容^{よう}易^いに、ボクに近^{ちか}づけない。

1匹^{ひき}落^おち、2匹^{ひき}落^おち……。しだいにヤツらの数^{かず}が減^へってゆく。

ウン、このリズムは、このタイミングの計^{はか}り方^{かた}は、まるで、ファミコンゲームと同じだ！

ボクはいよいよ調^{ちようし}子^のに乗^のる。

とうとう、全^{ぜん}部^ぶやつつけたぞ！！

ボクは、男^{おとこ}のほうへ、駆^かけ寄^よった。

周り^{まわ}には、血^ちを吐^はいた口^{くち}の化^ばけ物^{もの}の死^し骸^{がい}が散^{さん}乱^{らん}。皆^{みな}、ベロリと舌^{した}を出^だしている。なんておぞましい姿^{すがた}だろう。

(武^ぶ力^{りよく}ポイント・プラス1) → 106 へ

ん？ あれは。

ピン^{いろ}ク^{ふうせん}色^のの風^{ふう}船^{せん}が、フワフワ漂^{ただよ}っている。

撃^うち落^おとしてやれ！ 弓^{ゆみ}を構^{かま}える。

とたんに、それは、空^{くう}気^きが抜^ぬけたみたい^にに、プーとうなり出^だした。そして、シュルシュルと弧^こを描^{えが}きながら、こっちへ向^むかってくる。

うわー！ なんだ!?

よく見ると、目^めと無^む数^{すう}のトゲが……。

風^{ふう}船^{せん}なんてとんでもない、こいつは化^ばけ物^{もの}だ!!



目を凝らすと、ツルツルの体^{からだ}に「ミノス」と書^かいてある。この世界の魔物たちはやたらと自己主^{じ こしゆちよう}張^{はげ}が激しい。

おっと、そんなこと考^{かんが}えている場合^{ばあい}ではない。戦^{たたか}いだ。
体力ポイント+武力ポイントは？

● 14 以上 → 222 へ

● 13 以下 → 40 へ

その時^{とき}、遠^{とお}くで何^{なに}かが光^{ひか}るのが見えた。湖^みだ、湖の光^{みずうみ}だ！

その瞬^{しゆんかん}間^{あたま なか}、ボクの頭^おの中^{なか}にも、ヒラメキが起^おこった。

よおし！ イチかバチかだ!!

ボクは全速^{ぜんそくりよく}力^{りき}で、湖^{はし}に向^{むか}って走^{はし}り出^だした。

湖^{おお}の大^{だい}きさが、次^{しだい}第^{だい}に広^{ひろ}がってゆ^ゆく。もう少^{すこ}しだ。

ついに到^{とうちやく}着^{やく}！

そのまま湖^とに飛^こび込^こむ。そして、夢中^{むちゆう}で、沖^{おき}へと泳^{およ}いでいく。

ロックマンは、くやしそうに陸^{りく}でじだんだを踏^ふんでい^いる。が、やがて、あきらめたのかどこかへ去^さっていった。

思^{おも}ったとお^おりだ。ヤツは水^{みず}に入^{はい}れないのだ。あの体^{からだ}で
は、湖^こ底^{てい}の石^{いし}となるのがオチだろう。

フー、一瞬^{いつしゆん}の機^き転^{てん}で助^{たす}かった。安^{あん}心^{しん}したとたん、ドッ
と疲^{つか}れが押^おしよせてきた。(体力ポイント・マイナス2)

→ 221 へ

こいつ、男おとことは思えない。いっしょに旅たびに連れていっ
て、根性こんじょうをたたき直なおしてやろう。

あれ？ 今のボクのセリフ!? われながら、たくましく
なったもんだ。

さて、分かれ道だ。右の道みぎみちを行くか、左の道ひだりみちへ進むか。

●右の道へ → 301 へ ●左の道へ → 109 へ

山やまを下くだるうちに、不気味ぶきみな谷たにに迷い込んだ。そこには、
強烈きょうれつな悪臭あくしゅうがただよい、動物どうぶつの死骸しがいやら白骨はつこつがいたる
ところどころがっている。こんなところ、早く脱出はやだつしゅつしよ
う。

その時とき、地面じめんの中なかからヌツと出た手てが、ボクの足首あしぐびを
つかんだ。

ギャ——!!

足元あしもとの地面わが割れて、ひとりの兵士へいしが現れる。あまり
の恐怖きょうふで口くちもきけない。

「わたしは、冥府界めいふかいの王きま、ハデス様の使つかいだ。おまえを
冥府界あんないに案内するよういに言われてきた」

さて、兵士についていくか？

●ついていく → 153 へ ●ついていかない → 44 へ



シュン、シュン、シュン

ファイアが、矢のまわりに炎の輪を描きながら、飛んでいった。だが、矢は、敵に当ってはね返る。ダメか！

とその時、ガニユメデのまわりをぐるぐる回っていたファイアが、ヤツの目に火をつけた。とたんに、ガニユメデは、ボツと炎に包まれる。

やがて、炎は青白い色に変わったかと思うと、突然消えた。同時にヤツも後かたもなく消滅。

あとには、ただ暗闇が広がるばかり……。

ヘンなの。ドクロが燃えつきえしまうなんて。

再び歩き始める。道が左右に分かれた所に来た。どちらも、先に何があるのか、まったくわからない状態だ。

●右へ進む → 227 へ

●左へ進む → 10 へ

フンギャ——!!

あわれ、ボクは、肥満した悪魔の下敷きに……。

コビルの下には勇者ピットのせんべいが出来あがった。

「せんべいのようにペタンコの体になったピットは、永遠に冥府界をさ迷うことになったのです」なんて本に書かれてしまうのだろうか。

うう——、なんてみじめなラストなんだ。

END

もう、たちうちできないよ——。

ボクは、ヤケクソになって逃げ出した。

後ろをふり返っている余裕はない。無我夢中だった。
鎌を背中に突き立てられる自分の姿が脳裏に浮かぶ。

どのくらい走っただろうか。ヤツの気配が、すっかり消えていることに気づいた。

立ち止まって、おそろおそろ後ろをふり返ってみる。

ヤツはどこにもいない。

奇跡だ！ 助かったのか!?

ホッとするあまり、ボクは地面に倒れ込んだ。(体力ポイント・マイナス2) → 11へ

もしかしたら、パルテナ様に会えるかも……。以前、湖でパルテナの姿を見たけど、今度は、きっと鏡で対面だ！

ウキウキしながら、中央の道を進む。

イテ——！ 何か固いものにぶつかった。

いつの間に出現したのか、白い扉だけが、ひとつぼつんと闇の中に浮いている。なんだろう。

扉を開けてみるか？ 開けずに、また分岐点へ引き返して、別の道を選択してもよい。

●扉を開ける → 158へ ●分岐点へもどる → 346へ



それだけのことなら簡単、簡単。ボクは、ほら穴のよ
うに暗くてせまい道を進みはじめた。しばらくして……。

「もし、もし」と後ろから呼びかける声が。

「だれですか？」前を向いたまま聞く。

「わたしは、あるファミコンソフトメーカーのセールス
マンだが……。いや、突然失礼。じつは、わたしは、現
実世界からやってきた人間なんだ。フィクション世界に
もファミコンをはやらせようと思ってね」

ええっ!? 本当だろうか？

「君も現実世界から来たというじゃないか。どうかね、
ひとつわたしの仕事を手伝ってくれんかね。お礼はいく
らでもするぞ。今ここに人気ソフトが全部そろっている。
みんな君にあげよう。『スーパーマリオブラザーズ』、『リ
ンクの冒険』、『ゴルフ JAPAN コース』、それから……」
男は、ソフトを数えあげる。

なんだって!? 人気のソフトがみんなボクのものに!?
こんなおいしい話はないぞ! 知力ポイントは?

● 9 以上 → 49 へ

● 8 以下 → 375 へ

ふと、セイレンの美しい歌声を思い出した。

そうだ! ヤツの持っていた蜜酒が、役に立つかもし
れない。

「ちよつとのどの調子を整えます」といって、蜜酒を飲む。すると、自然にメロディが口をついて出てきた。

「おお！　なんてすばらしい曲だ。」

アポロンは狂喜して、この曲を豎琴で引き始めた。

「君は、恩人だ。お礼に、これをあげよう」

と言ってアポロンが差し出したのは、銅の矢。

「わたしは、弓の名人でもあるんだ。この銅の矢は、わたしの力が込められている。きっと、重大な戦いで役に立つだろう」(銅の矢入手。チェックリストに記入。蜜酒をリストから消す。知力ポイント・プラス1)

アポロンに別れを告げる。しばらく行くと、分岐点にさしかかった。右の道へ行くか、左の道へ行くか？　左の道は丘に続いている。

●右の道へ → 85 へ

●左の道へ → 259 へ

ムチを持っていて、体力ポイント+武力ポイント+知力ポイントは、30 以上か？

●Yes → 389 へ

●No → 304 へ

まさにその時、ヤツのカツと開かれた口は、ボクの頭を飲み込もうとしていた。間一髪！　大鎌をヤツの細長い胴体に向かって水平にふる。切れ口から鮮血がほとば



しる！ と同時にその頭が湖の向こうへ飛んでいった。
 残された胴体は、水しぶきをあげて湖の中に倒れた。
 た、助かったんだ！

「あっぱれじゃ、あっぱれじゃ！」

いつの間にか、ゼウスが岸に立っていた。

「一部始終を見ておったぞ。ピンチの時のあの反撃力。
 なかなかのものじゃった。成長したのう」

「いや、それほどでも……」

ボクは、すまして言う。

「ただ前半のダジャレは情けなかったが……」

ズルッ。

「どれ、この辺で、おまえのこれまでの勇者度を判定す
 るとしようか。今の戦いは、すばらしかったが、これは
 あくまでも冒険全体の総合判断だ。さあ、始めよう」

ゼウスは、ボクの頭に手を置き、目を閉じた。

体力ポイント+武力ポイント+知力ポイントが34以
 上で、なおかつガードクリスタルを持っているか？

● Yes → 285 へ

● No → 120 へ

ワープして、姿を消すことができるパンドーラ。まとも
 にぶつかっては殺されてしまう。

「よし、ハデスの帽子でボクも姿を消して、対抗して

やる」突然、ボクが姿を消してヤツは、大あわて。このチャンスをのがすものか。

ボクはパンドーラの後ろに回り、口を押さえた。すると、ヤツは自分で吐いたシャボン玉を飲みこみ、苦しみがいている。

(ハデスの帽子、チェックリストから消す。武力ポイント・プラス1)

メデューサを^{めざ}目指して、再び^{ふたたび}攻撃^{こうげき}開始。さて、窓^{まど}から中^{なか}へ入ろうか、地上^{ちじょう}に降りようか？

●窓^{まど}から中^{なか}へ → 53 へ ●地上^{ちじょう}に降りる → 122 へ

クソッ！ あと一歩^{いっぽ}というところで、狙^{ねら}いがそれてしまった。

ハラリ。

攻撃^{こうげき}に熱中^{ねつちゆう}して、力^{ちから}を入れすぎたあまり、ハデスの帽^{ぼう}子^しを落^おとした。

「ま、まずい！」

だんだんボクの姿^{すがた}が見えてきた。そのとき、メデューサ^{くび}が首^{くび}をグルリとこちら^むへ向け、ボクに気^きづいた。

→ 377 へ



200

ラッキー、鏡^{かがみ}だ！

その部屋^{へや}の壁^{かべ}に、大きな鏡^{おお}が埋め込^うまれている。

この鏡で、本物^{ほんもの}のメデューサがいる場所^{ばしょ}へ行けるかもしれないぞ。

ボクはためらわず、鏡^{ちか}に近づいていった。

そして、体^{からだ}が吸^すい込まれていく。→ 328 へ

201

おそろ、おそろ、村人^{むらびと}たちのそば^{ちか}に近づいて、尋ねる。

「いったい、何^{なに}をしているんですか？」

「最近^{さいきん}、何人^{なんにん}もの村人^{きゆうけつ}が吸血鬼^{おそ}に襲^きわれているんだ。吸血鬼^{ころ}に殺^{にんげん}された人間^{したい}は、死体^しになっても吸血鬼^うとしてこの世^よに甦^{よみが}えてしまう。これ以上^{いじよう}、村人^{なか}の中から吸血鬼^うによる犠牲者^{ぎせいしや}を出さないためにも、死体^うにクイを打ちこんでいるんだよ」(知力ポイント・プラス1) → 108 へ

202

一目散^{いちもくさん}に窓^{まど}の外^{そと}へ逃げ出^にした。そこへちょうど、村人^{むらびと}が通^{とお}りかかった。

村長^{そんちよう}が「そいつは吸血鬼^{きゆうけつ}だ！」と叫^{さけ}びながら追^おってくる。

村人^{おお}は大あわてで、ボクに向^むかって大きな十字架^{じゆうじ}とニンクをつき出^だした。

「吸血鬼^おめ、これ^{みうご}で身動^{みうご}きができないだろう」

「何^{なに}をカン^{ちが}違い^{ちが}してるんだ、ボクは吸血鬼じゃない!!」

どうして、ボクの言葉^{ことば}を信^{しん}じてくれないんだろう。

そうか、わかったぞ。ボクはこの世界^{せかい}の人間^{にんげん}ではないから、この国^{くに}の鏡^{かがみ}に映^{うつ}らないんだな。

しかたない、また、逃^にげよう。→ 287 へ

まっ白^{しろ}い壁^{かべ}に、全身^{ぜんしん}がすっぽり映^{うつ}る大^{おお}きな鏡^{かがみ}が埋^うめ込^こまれていた。まるで、鏡^{かがみ}の向^むこうに部^へ屋^やが繋^{つづ}いているかのように、ボクは鏡^{なか}の中^{なか}に入^いっていった。

突然^{とつぜん}ふわりと体^{からだ}が宙^{ちゆう}に浮^ういたかと思うと、次^{おも}の瞬^{しゆん}間^{かん}、ものすごい勢^{いきお}いで落^{らつ}下^か。回^{まわ}りには何^{なに}も見^みえない。

「ピットよ、おまえは、メデューサのしかけたワナに入^{はい}り込^こんでしまっ^じたん^{かん}じゃ。この鏡^いに入^こり込^じむと、時^じ間^{かん}がもどっ^きてしま^おうん^けじゃよ。今^{いま}までの記^き憶^{おく}は消^けされて、ま^た冒^{ぼう}険^{けん}の途^と中^{ちゆう}からや^なり直^{なお}し^しじゃ」

老^{ろう}人^{じん}の声^{こえ}が耳^{みみ}元^{もと}に響^{ひび}く。い^いっ^いた^いい^いどこま^までもど^どさ^される^るん^んだ^だろ^ろう。考^{かん}え^がて^がい^いる^いう^うち^ちに、意^い識^しが遠^とざ^おか^かっ^って^てい^いっ^いた^た。(リ^{たいりよく}ス^{よく}ト^{よく}の中^{なか}からア^あイ^いテ^てム^むをひ^ひと^とつ^つ消^けす。体^{たい}力^{りよく}ポ^ポイ^いン^んト^と・マ^まイ^いナ^なス^す 3、武^ぶ力^{りよく}ポ^ポイ^いン^んト^と・マ^まイ^いナ^なス^す 3、知^ち力^{りよく}ポ^ポイ^いン^んト^と・マ^まイ^いナ^なス^す 3。ア^あイ^いテ^てム^むが^がな^ない^い人^{にん}は^はポ^ポイ^いン^んト^との^のマ^まイ^いナ^なス^すの^のみ) → 186 へ



204

そうか、ボクはフィクション^{せかい}世界^{にんげん}の人間じゃないから、
 この世界の鏡^{かがみ}には映^{うつ}らないんだ。それがわかっていれば
 あのおじいさんたちを^{こわ}恐れ^{ちよく}がらせずにすんだのに……。こ
 れからは^き気^{ちよく}をつけよう。(知力ポイント・プラス1)

→ 58 へ

205

「なぜ、私の^{わたし}言葉^{ことば}を無視^{むし}するのよ!!」
 赤ずきん^{あか}は急^{きゆう}におこり始^{はじ}めた。すると、今^{いま}までかわい
 らしかった目^めが血^ち走り、美^{ちばし}しい顔^{かほ}は見る^み見るうちに化^ばけ
 物^{もの}のそれ^そに姿^{すがた}を変^かえていく。

「あっ、メデューサだ。待^{まち}てよ、こいつもダミーか」
 銀^{ぎん}の天^やを持^もっているか？

●持^もっている → 20 へ ●持^もっていない → 377 へ

206

「あの丘^{おか}の向^むこうから、ホントに狼^{おおかみ}は現^{あらわ}れるんだ。でも、
 ボクが村人^{むらびと}に知^しらせると、狼^{おおかみ}たちは消^きえてしまうんだよ」
 どうも、少年^{しょうねん}の話^{はなし}は信^{しん}じられない。しかし、もし、ホ
 ントに狼^{おおかみ}が出るとしたら……。

●村を出よう → 21 へ

●もう少^{すこ}し、村にとどまろう → 170 へ

205

かわいい赤ずきんの顔は、みるみる化け物に変わっていった！





助け^{たす}にやってきたボクを見て、少年^みはホッとひと安心^{しょうねん あんしん}したようだ。

「ホラ、やっぱり、ボクの言^いったことは本当^{ほんとう}だっただろう」

少年は、抗議^{こうぎ}するような目^めをボクに向^むけた。相変^{あい}わらず、何^{なん}十匹^{びき}もの狼^{おおかみ}がボクたちに向^むかって、うなり声^{ごえ}をあがっている。

何とかして、狼^{なん}を退治^{たいじ}しなければ、ふたりともヤツらのえじきになってしまう。

赤^{あか}のハートを持^もっているか？

●持っている → 289 へ ●持っていない → 264 へ

縄^{なわ}でぐるぐる巻^まきにされて、ボクは城^{しろ}にムリやり連^つれていかれた。そして、王様^{おうさま}の前^{まえ}に引^ひっぱり出^だされて、ムチ^{なん}で何百回^{かい}となく、叩^{たた}かれる。

刑罰^{けいばつ}が終^おわると、門^{もん}の外^{そと}へ放^{ほう}り出^だされた。

「くそ〜！ いばりくさった王様め」

こんな王様^くのいる国^{くに}なんて、もし現代^{げんだい}なら、とつくに滅^{ほろ}びてるぜ。

さて、これからどうしよう？

●町^{まち}にとどまる → 61 へ

●町^{すす}はずれへ進む → 290 へ

「やっと姫^{ひめ}が笑^{わら}った。よくやったぞ! と言^いいたいところだが、その代^かわり、お前^{まえ}はわしに恥^{はじ}をかかした。ほうびはやれんが、命^{いのち}は助^{たす}けてやる。さっさと、この国^{くに}から出^でて行^いけ!!」

あーあ、ほうびがもらえないなんて、ガッカリ。でもしかたないや。ボクは力^{ちから}を落^おとして、トボトボと歩^{ある}き始^{はじ}めた。おや、また道^{みち}が分^わかれてい^いるぞ。平^{へい}坦^{たん}な道とデコボコ道。どち^いらへ行^いこう?

●平^{へい}坦^{たん}な道 → 392 へ ●デコボコ道 → 64 へ

宿^{やど}というよりは、ふつうの家^{いえ}だ。ボク以外^{いがい}に客^{きやく}はいない。食^{しょく}事^じが終^おわり、宿^かの家族^{ぞく}と一^{いつ}緒^{しょ}に居^い間^までくつろいでいると、宿^{やど}屋^やの娘^{むすめ}がボクに話^{はな}しかけてきた。

「ねえ、私^{わたし}の部^へ屋^やにすてきな鏡^{かがみ}があるの。良^よかったら、見^みに来^こない?」

娘^いについて行^いくか?

●Y e s → 24 へ ●N o → 62 へ





しょうねん わか だい まちかど
少年と別れて、第3の街角へ。

「マッチはいらんか？ おい、そこの者、マッチを買っ
ていけ！ なに？ わしのマッチが買えんというのか？
おれいもの うち首じゃ」

あちゃ。あのわめき声は……

やっぱり。ろばの耳の王様だ。

「おお、ピットか？ 弱っておったところじゃ。なにゆ
え、わしがマッチを売らねばならんのじゃ。早く助けて
くれ。金の矢で呪いを解くのじゃ」

（王様に金の矢をあげるか？ あげても、あげなくても
よい。あげる場合はリストから消す）→ 292 へ

「もう善のパワーのアイテムが残っていない。おまえを
助けられないよ」ボクは、絶望して言った。

その時、耳もとに老人の声が聞こえてきた。

「コビルを助ける方法は、ただひとつある。それは、お
まえの命を与えることだ」

ボクを助けてくれたコビルを見殺しにはできない。で
も、死んだら何もかもおしまいだ。ああ、ボクは、どう
したらいいんだろう。

それでも命を与えて、コビルを助けるか？

● Yes → 139 へ

● No → 27 へ

「うまい!!」

ホンモノの^{いのち}生命の^{さけ}酒だ。これでパワーアップができたぞ。(体^{たい}力^{りき}ポイント・プラス3)

しっかりと力を蓄えたボクは次の部屋へ向かう。扉は4つあるが、どの^{ほうこう}方向へ？

- | | |
|--|---|
| ●北 ^{きた} の扉 ^{とびら} へ → 329 へ | ●東 ^{ひがし} の扉 ^{とびら} へ → 140 へ |
| ●西 ^{にし} の扉 ^{とびら} へ → 334 へ | ●南 ^{みなみ} の扉 ^{とびら} へ → 34 へ |

「うっ、凍えそうだ」

なんと、この部屋は氷の壁で^{かこ}囲まれているのだった。

「こんな所^{ところ}に^{なが}長居を^いしていると、ボクは^{れいとう}冷凍人間に^{にんげん}されてしまう。1秒^{びよう}でも早く、次の部屋^{はや}へ行^{つぎ}こう」

うっ、扉^{とびら}まで凍^{こお}っているようだぞ。東^{ひがし}と南^{みなみ}、どちらの扉^{たい}に^あ体当たり^あしようか？

- | | |
|---|---|
| ●東 ^{ひがし} の扉 ^{とびら} へ → 178 へ | ●南 ^{みなみ} の扉 ^{とびら} へ → 313 へ |
|---|---|

と、とにかく、矢^やを^と飛ばせばいいんだ……。

グイと弓^{ゆみ}を^ひ引く。

放^{はな}った矢^やは、とんでもない^{ほうこう}方向^とへ飛^とんで、地面^{じめん}に突^つき刺^ささった。でも、要^{よう}領^{りやう}はつかめたぞ。

続^{つづ}けて、めくらめっぼうに放^{はな}ちつづける。

まぐれにも、そのうちの1本^{ぼん}が、ヤツの背^せ中^{なか}に命^{めい}中^{ちゆう}!



おそ ちか くしぎ も
 恐る恐る近づく。そして、串刺しになったサソリを持
 ち上げてみた。

うわっ。まだ尻尾とハサミが動いている。

あわてて手を放す。地面に落ちたサソリから、半透明
 の体液がジワ——と流れ出した。 う——。気持ち悪い。

でも、なんだか自信がついたぞ。

(体力、知力ポイント、ともにプラス1)

しばらく行くと、また道が左右に分かれている。右の
 道のほうが、左の道より広く、倍の道幅がある。右の太
 い道へ行くか、左の細い道へ行くか？

●太い道へ → 349 へ

●細い道へ → 336 へ

ふたた ある だ こんど じめん は
 再び歩き出したとたん、今度は地面に生えているキノ
 コが目についてしまった。カサが大きくて、厚ぼったい。

どうせまた毒キノコだろう。誘惑しようたって、その
 手にはのらないよ。

でも、焼いて食べたらいしそうだ。食い意地のはっ
 ているボクの口から、よだれが出る。それに、腹が減っ
 ては戦ができないっていうし……。

キノコを食べるか？ 食べないか？

●食べる → 181 へ

●食べない → 274 へ

「これは、魔の、『箱1年分』というものだ」

「？」

「この箱を一度開けたものは、最後の箱を開けるまで、ひたすら開け続けなければならない。ラストまでちょうど、1年かかるのだ」

「そんな、放棄することはできないんですか？」

「だめだ。おきてだ。おまえがなまけないように、ちゃんと見張りをつけておくぞ」

しかたなく、ボクは、箱を開け始めた。あまりのバカバカしさに涙が出る。こんなことで、足止めをくってしまうとは……。

END

♪お酒だけが生きがいなの 忘れられない——♪

自分では熱唱したつもりだった。

だが、歌の途中でいきなりバカスがどなりだす。

「なんじゃ、その暗い歌は！ 宴がすっかりしらけてしまったではないか」

怒りが加わって、ますます顔が真っ赤だ。

「とっとと、うせろ！」

ヒ——!! ボクは逃げるようにその場から立ち去った。

(知力ポイント・マイナス1) → 340 へ



どうせ勝負^{しょうぶ}にはならないんだ。手^てを抜^ぬこう。

ボクは、ゆっくりと走り^{はし}始^{はじ}めた。ところが、ヤツは、
ビュンと突風^{とつふう}のように消^きえたかと思^{おも}うと、あっという間
にもどってきた。

「おまえが、あんまりノロいから、平原^{へいげん}を往復^{おうふく}してしま
ったぞ」

なんだって!? あの地平線^{ちへいせん}の彼方^{かなた}まで行^いってもどっ
てきたというのか? スゴイ速^{はや}さだ。

「負^まけた罰^{ばつ}だ! 持^もってるアイテムをひとつよこせ!」

有^う無^むを言^いわさず、ヤツは革袋^{かわぶくろ}の中^{なか}からアイテムをぶ
んどった。(リストの中^{なか}から、アイテムをひとつ消^けす。弓^{ゆみ}以
外^{がい}のアイテムがなければ、かわりに、武力^{ぶりよく}ポイント・マ
イナス2)

突然^{とつぜん}の不幸^{ふこう}を嘆^{なげ}きながら、ボクは先^{さき}へ進^{すす}んだ。

さて、平原^{へいげん}をどの方向^{ほうこう}に行^いこうか?

●東^{ひがし}へ進^{すす}む → 252 へ ●西^{にし}へ進^{すす}む → 300 へ

●南^{みなみ}へ進^{すす}む → 276 へ

こい! 大鎌^{おおかま}で砕^{くだ}いてやる!

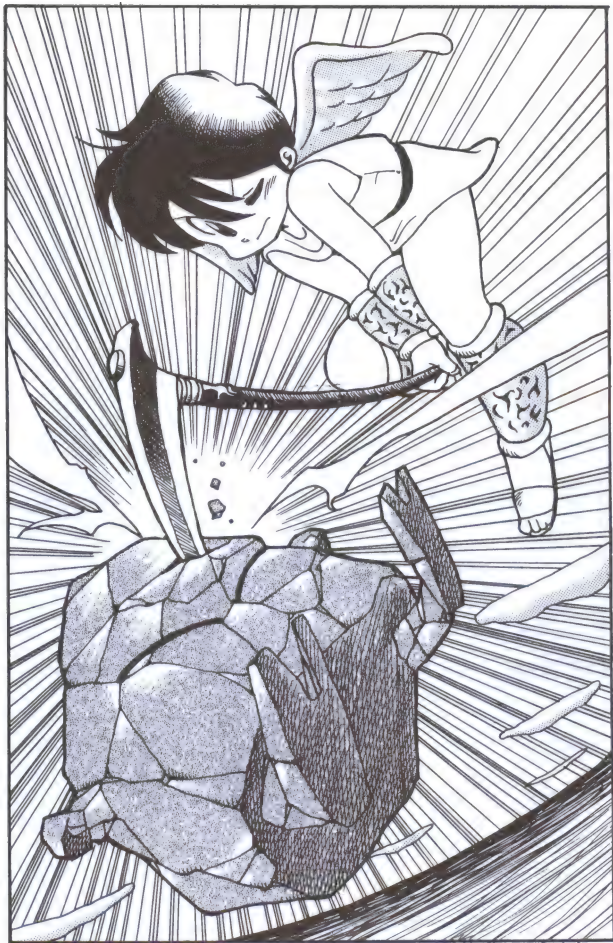
ボクは、大鎌^{おおかま}をふりかざし、構^{かま}えた。

ゴ——。岩石^{がんせき}が真正^{ましようめん}面^{せま}に迫^{せま}ってくる。

今^{いま}だ! ジャ〜ンプ!! そして、落^{らつ}下^かの勢^{いきお}い^{りよう}を利用^{りよう}し、

220

タア~~~~!! 大鎌をロックマン目掛けて力いっぱい振り降ろす。





220

岩石めがけて、おもいきり大鎌をふり降ろす。

ガッ！ 手^て応^{ごた}えはあった。次の瞬間^{つぎ しゆんかん}、岩^{いわ}はまっふたつに割^われたのだ。

さらに岩を細^{こま}かく打^うち砕^{くだ}く。

岩はゲンコツぐらいの大きさの石^{いし}くずになった。

ふう。汗^{あせ}で服^{ふく}がズブぬれた。しかし、平原^{へいげん}を通^{とお}りぬける風^{かぜ}が、じき乾^{かわ}かしてくれるだろう。→ 149 へ

221

平泳^{ひらおよ}ぎをしながら、ゆっくりと岸^{きし}にもどる。

岸^たに立^たって改^{あらた}めて湖^{みずうみ}を眺^{なが}めてみた。

思^{おも}ったより広^{ひろ}く、向^むこう岸^{ぎし}がかすんで見^みえない。

湖^{くも}は、曇^{そら}った空^{いろ}の色^{うつ}を映^さして、なんだか寂^{さび}し気^げな表^{ひようじよう}情^{じよう}だ。その湖^なのまん中^{なか}に、ポツンとひとつの島^{しま}が見^みえる。

おや、ちょうどだれかが乗^のり捨^すてた小舟^{こぶね}がある。あの島^{わた}に渡^{わた}ってみようか？

●島に渡ってみる → 341 へ ●渡らない → 223 へ

222

風船^{ふうせん}のお化^ばけなんて、敵^{てき}じゃないな。

弓^{ゆみ}をかま^{なお}え直^いす。だが、意^い外^{がい}にヤツはすばしっこい。

ビュンビュン飛^とびまわって、狙^{ねら}いが定^{さだ}まらない。

弓じゃだめだ！ ポクは、そばにあった丸太^{まるた}をつかむと、バッターのフォームでかまえた。ヤツもその気^きにな

って、一^{いつちよくせん}直線に丸太めがけて飛んでくる。

パーン！ 当^あたったぞ。ホームランか？ いや、当た^{しゅんかん}った瞬間、ヤツは破^は裂^{れつ}してしまったのだ。自分^{じぶん}から向^むかってくるなんて、おろかなヤツめ……。

しばらく歩^{ある}くと、分岐^{ぶんきてん}点だ。東^{ひがし}と南^{みなみ}どちらへ行くか？

●東の道へ → 149 へ ●南の道へ → 278 へ

さて、山^{やま}のほうへ行^いくか、それとも、平原^{へいげん}が続^{つづ}くほうへ向^むかうか？

●平原のほうへ → 342 へ ●山のほうへ → 152 へ

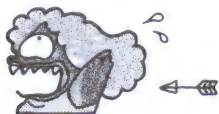
「ワ——！ 痛^{いた}いのこわい、痛^{いた}いのこわい」

そう叫^{さけ}びながら、ヤツは、あつという間^まにどこかへ逃^にげていってしまった。

あきれたやつだ。でも、ボクは、必^{かなら}ずこいつをやっつけてやるぞ。

ファイアは、あるか？

●ある → 385 へ ●ない → 78 へ





そんなに^{わす}忘れられないほど、すばらしい^{あじ}味ってあるの
 だろうか。もしかすると、麻^{あし}葉^はのようなものかもしれな
 い。

用心^{ようじん}するにこしたことはない。男^{おとこ}が実^みをとりについて
 いる間に、ボクは、村^{むら}を出た。

村のはずれで、道^{みち}が左右^わに分かれていた。右^{みぎ}の道はな
 だらかな山^{やま}に、左の道はけわしい山^{つづ}に続いている。

●右の道へ → 231 へ ●左の道へ → 395 へ

プルトンととつくみ^あ合いになった。しかし、巨^き体^{たい}の盗^{とう}
 賊^{ぞく}を相手^{あいて}に、勝負^{しょうぶ}になるはずがない。

あっという間^まに、地面^{じめん}にねじふせられてしまった。

プルトンは、ほく^{かわぶくろ}の革袋^{かわぶくろ}をあけると、めぼしいアイテ
 ムをふたつ奪^{うば}っていった。(チェックリストの中^{なか}から、ア
 イテムふたつ消^けす。弓^い以外^{がい}のアイテムがひとつしかない
 人^{ひと}は、そのアイテムを消^けし、武力^{ぶりよく}ポイント・マイナス1す
 る。全然^{ぜんぜん}ない人^{ひと}は、武力^{ぶりよく}ポイント・マイナス3)

とんだ災難^{さいなん}に会^きってしまった。気^きをとり直^{なお}して進^{すす}もう。

→189 へ



うすくらやみ みち つづ み きり
薄暗闇の道が続く。見えるのは霧ばかり。

いったいどこまで進めばいいんだろう。不安がつつてゆく。

ふ い あか
不意に、あたりが明るくなった。

あっ、あれは!? → 113 へ

うたごえ しま じょうりく
歌声にひきつけられるように、島に上陸。

つばき うつく おんな ひと こえ めし
翼をつけた美しい女の人が、声の主だった。

す おんな ひと かお
吸いよせられるように、そばへ行くと、女の人は顔を近づけてきた。そして、いきなりキバをむきだし、ボクのどにかみついてきたのだ。身動きできず、ボクは、されるままになっていた……。

END

かま おうせん
鎌には鎌で応戦だ！

だが、さすがに死神。攻撃するスキを与えない。

ブン、ブン、ブン、ヤツがふり降ろす鎌がうなる。

よけるのがせいっぱいだ！

ついに、ヤツの血に飢えた鎌が、ボクの脳天めがけてふり降ろされた。うわ——っ！

ガッキーン！ おも おおがま
思わずボクは、大鎌をタテにヤツの鎌を受けとめていた。ヤツの鎌がまっふたつに割れて床に



お 落ちる。その瞬間、うそのように死神は消えたのだ。辺
りに静寂がもどる。

いったい、ヤツは何だったんだろう。不思議に思いな
がらも、ボクは歩き始めた。 → 11 へ

わら 笑い声の主が話し始めた。

「わしは冥府界を治めているハデス王だ。

ピットよ、冥府界での旅も終わりに近づいた。わしは
おまえに、最後の試練を与えよう。この先に、地上世界
に続く1本道がある。おまえは、地上世界の入口に着く
までこの道をただ歩き通せばいいんじゃない。ただし、一度
も後をふり向かないという条件つきじゃが……。どうじ
ゃ、簡単だろう」ハデスは、笑いながらそう言ったが、
急に声の調子を変えて言った。

「しかし、もし、一度でも後をふり向いたら、おまえは、
二度と地上世界へ帰れぬぞ。それが冥府界のおきてだ。
よく頭に入れておけ」

それだけ言うと、ハデスの声は消えた。

辺りは、以前の薄闇。目の前に1本の道が伸びている。
何が待っているかわからないが、前進するだけだ。

ガードクリスタルを持っているか？

●持っている → 84 へ ●持っていない → 194 へ

なだらかな山^{やま}なんてとんでもない。こいつは、魔^まの山だ！ 行^いけども行^{すこ}けども少しも頂上^{ちようじよう}に近^{ちか}づかない。

やあめたつと！ 道端^{みちばた}に腰^{こし}をおろしたとたん、
「ダメ！ 根^ねをあげちゃ」目の前^めに、手の平^てに乗りそう
なほど小^{ちい}さな妖精^{ニンフ}が立^たっていた。うわあ、かわいい！

「あのね。ピットさん、いいことを教^{おし}えてあげる。メデューサを倒^{たお}すには、銅^{どう}の剣^{けん}が必要^{ひつよう}なの。それは、この山の頂上^{きよじん}にいる巨人^もアトラスが持^もっているわ。だから、めげずに登^{のぼ}ってね」妖精^{ニンフ}は、小^{ちい}さな目^めでウィンクした。

「ところで、キミは？」

「山の妖精^{ニンフ}スナよ」別^{わか}れ際^{ざわ}に彼女^{かのじよ}が言^いった。→ 118 へ

「なるべく早^{はや}く帰^{かえ}ってきてよ」

「もちろん。オレが行^いけば、アツという間^まさ」

巨人^{きよじん}が天^{てん}をボクの肩^{かた}の上^{うへ}に移^{うつ}す。そして、手^てを離^{はな}した。

うぐぐ〜〜！ お、重^{おも}い。今^{いま}にも押^おしつぶされそうだ。

「まんまと引^ひっかかったな。銅^{どう}の剣^{けん}の話^{はなし}なんてウソさ」

巨人^{きよじん}はペロリと大^{おお}きな舌^{した}を出^だして言^いった。な、なに!?

「これでオレも自^{じゆう}由^みの身^みさ。その仕^し事^{ごと}にはうんざりして
たんだ。じゃあな、あばよ！」

そんな!! これから地^{じごく}獄^{くる}の苦^つしみが続^{つづ}くなんて……。

END



233

せなか おお はね は にんげん そら と
背中に、大きな羽の生えた人間が空を飛んでいる。

「うほ——い。おいらは、^{そら と}空飛^{とうぞく}ぶ盗賊プルトンフライだ、
ほーい。アイテムをいただいていくぜ！」

^{くうちゅう}空^う中に浮いたまま、ヤツは、ボクの^{かわぶくろ}革袋^{ぎよう}をしばらく凝
視。それから、にわかにヒモを^ひ引くまねをした。

すると！ 革袋の中から、アイテムが^と飛^だび出してゆく。
まるで、^み見えないヒモに引かれるように。

^{たいへん}大変だ！ ^{はや}早く^{ふせ}防がなければ。

^{ぶりよく}武力ポイントは？

● 8 以上 → 86 へ

● 7 以下 → 14 へ

234

まともななぞなぞでは、たちうちできない。よし！
「^{ひだりて}左手のほうをよ〜く見ろ！ そこでいちばん^{たか}高いの
はなんだ？」

「おまえから見て左手だから、オレから言えば、^{みぎ}右だ。
そこで、いちばん高いもの……？ ^む向こうに^た立ってるあ
の^き木ぐらいしかないぞ」

「ぎ〜んねんでした。左手でいちばん高いのは、^{なかゆび}中指だ」

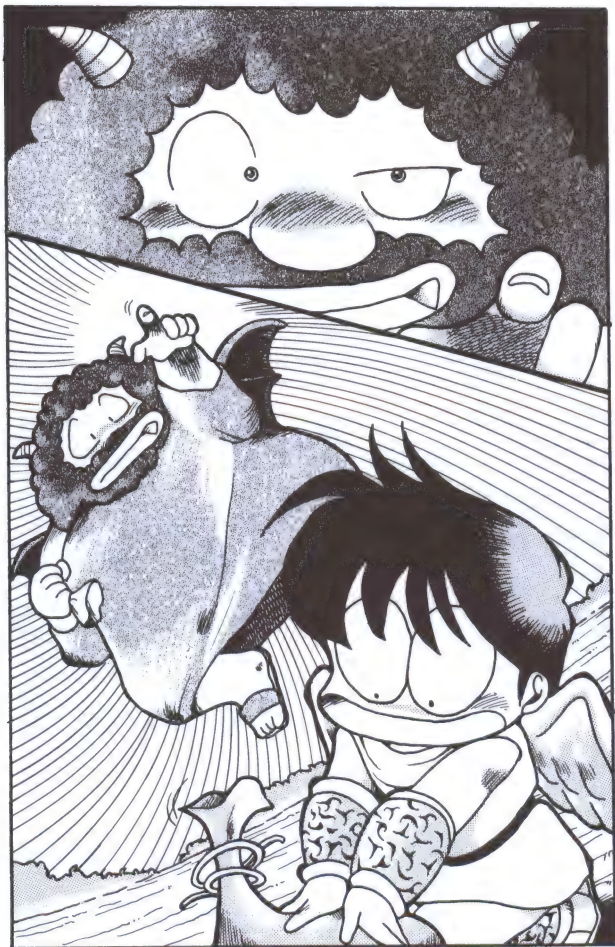
「な、なるほど。まいった、^ま負けだ。^{やくそくどお}約束通り、ここを
^{とお}通してやろう」

ふう、^{あぶ}危なかった。

^{きよじん}巨^{わか}人と別れて、^{ふたた}再^{ある}び歩きだす。

233

ギエー!? ヘンテコなトロボウに、アイテムが盗まれちゃうよ〜。





234

おか こ い みずうみ で
丘を越え、しばらく行くと、湖に出た。

こころで、ひと休みしようか。

みず あ はい
水浴びをしようと、湖に入ったとたん！ → 15 へ

235

はるかかなたの雲の上^{くも うえ}にそびえ立つ^た神殿^{しんでん}が、ボクの目^めの^{まえ}前に突然、現れた。果たして、この中^{なか}の^はにつくきメデューサがいるのだろうか。

きようふ しんぞう
恐怖で心臓^{しんぞう}がギューとしめつけられるようだ。

「で、でも恐ろしくたって、平気^{へいき}だい。ボクはメデューサーと戦^{たたか}わなければならないんだ」

とにかく、神殿の中^{ようす}の様子^{きぐ}を探らなければ。じっとなんかしてられない。

●ペガサスの翼^{つばさ}を使って、上^{じょうくう}空^{ていきつ}から偵察しよう

→ 162 へ

●よしっ。とりあえず正^{しょうめん}面^{はい}から入ろう → 122 へ

236

ボクは急^{いそ}いで、銅^{どう}の矢^やを持^もち、メデューサの目^めに撃^うち込^こんだ。そのとたん、ヤツの頭^{あたま}はパタッと動^{うご}かなくなっ

た。

「やった、今^{こん}度^どこそはヤツを倒^{たお}したぞ!!」

ボクは飛^とび上^{あが}がって喜^{よろこ}んだ。すると、足元^{あしもと}に銀^{ぎん}の矢^やがあるではないか。(銅^{どう}の矢^やと交換^{こうかん}。銅^{どう}の矢^やをリストから消

し、銀の矢^{きにゆう}を記入せよ)

この銀の矢を武器^{ぶき}に、一刻^{いつこく}も早く^{はや}、囚^{とら}われているパル
テナを救出^{きゆうしゆう}しなければいけない。

ところが……！ → 164 へ

「そろそろ、お休^{やす}みの時間^{じかん}のようだね。寢室^{しんしつ}へ案内^{あんない}させよう」と、主人^{しゅじん}が言^いった。

フカフカのベッド、あったかそうな毛布^{もうふ}。ボクは満足^{まんぞく}して眠^{ねむ}りについた。

ところが……。廊下^{ろうか}から妙^{みょう}な物音^{ものおと}が響^{ひび}いてきた。

コツ、コツ、コツ。誰^{だれ}かがこの部屋^{へや}に近^{ちか}づいてくる。

おやっ、この部屋^{へや}の前^{まえ}で止^とまったぞ。

ボタン。ボクはうす目^めをあけて様^{よう}子をうかがった。

なんと、入^{はい}ってきたのは黒^{くろ}マントを着^きたこの家^{いえ}の主人^{しゅじん}だ。暗闇^{くらやみ}の中^{なか}でギラリと、主人^めの目^めが光^{ひか}る。

様^{よう}子^すがおかしい。

ヤツはボクの毛布^{もうふ}をはぎ取^とると、いきなりギュッと首^{くび}をつかんだ。そして牙^{きば}をむき出^だし、襲^{おそ}いかかってくる。

そうか、こいつはやっぱり吸血鬼^{きゆうけつ き}だったんだ。

銀^{ぎん}の矢^やを持^もっているか？

● Yes → 167 へ

● No → 364 へ



238

あか

赤ずきんがボクにそつとささやく。

「ねえ、^{へん}変なの、お^み見^ま舞いのかごを^{わた}渡すとき、おばあさんの^{ゆび}指に^{するど}鋭いツメが^み見えたわ」

やっぱり、^{おおかみ}狼なのか……………。

●いや、赤ずきんの^{ことば}言葉なんか^{むし}無視しよう → 205 へ

●おばあさんの^{しょうたい}正^{たし}体を^{たし}確かめよう → 169 へ

239

グォーン、^{おおかみ}狼がボクに^と飛びかかってきた。

ひょいとボクは別の木に^{べつ}飛び^き移^とって、狼の^{きば}牙から^に逃げた。

ド——ン!!

狼は^{たいぼく}大木の^{みき}幹に^{げきとつ}激突。ところで、^{しょうねん}いったい、少年はどこにいるんだろう? → 91 へ

240

ボクは^{しょうにん}商人に^ば化けて、^{しろ}城へ^{もぐ}潜り^こ込む。そして、^{おうさま}王様の^{まえ}前で、^{こえ}声の^{はい}入った^{ふくろ}袋を^{ひら}開いた。

「王様の^{みみ}耳はロバの耳。王様の耳は〜〜」

「やめんかあ——」王様は^き声を^{かお}聞いたとたん、顔を^{まっ}真っ^か赤にして^{ごえ}どなり^{ごえ}声をあげる。

「お前は^{まちなか}町中で^どわしに^{ゆる}たてつuit^{けらい}たヤツだな。一度ならず、二度までも……。許せん! 家来ども、なにを^{はやく}ぐずぐず^{くび}しておる。早く、コイツの首をはねてしまえ!!」

なんということだ。ボクは断頭台^{だんとうだい}にムリやり、のぼら
 されて……。イヤだあ〜、まだ死^しにたくないのに——！

END

ヒューン！

はな や いきお きよだい と
 放った矢が勢いよく、巨大アリめがけて飛ぶ。

めいちゆう
 いいぞ、命中だ！

アリ？

なんと、ヤツは、触覚^{しよくかく}をのばして矢^やを頭^{あたま}の前^{まえ}で受けと
 めたのだ！

なんて器用^{きよう}なヤツだ。思ったより、手強いぞ。

ぶりよく
 武力ポイント+体力ポイントは？

いじよう ● 15 以上 → 298 へ ● 14 以下 → 249 へ

ボクは白雪姫^{しらゆきひめ}の部屋^{へや}にいるニセの白雪姫^むに向かって、
 や はな
 矢を放った。

すると、姫は、真^まっ赤^かな血^ちを流^{なが}して、床^{ゆか}に倒^{たお}れた。

「あつ、何^{なん}てことだ。こっちの姫がホンモノだったんだ。
 ということは……」

ろう い まもの
 牢に入れられていた白雪姫こそ、魔物だったのだ！

あまりのことに、ボーゼンとしていたボクは家来^{けらい}に見
 つかり、とらえられてしまった。



242

数日後ボクは、王から、打ち首の刑を言い渡された。

「あーあ、魔物の言葉を信じたばかりに……」

E N D

243

「うーん、まだ修業がたらんのう。このままでは、メ
 ユーサと戦っても、すぐやられてしまうだろう。おまえ
 をこの先へ通すわけにはいかん。時間をもどして、また
 冒険の途中からやり直しじゃ」

そんな。でも、みすみす死にに行くよりましだ。しか
 たがない。

「それ、足もとを見よ」

老人がそう言うと、そこには、ふたつの水溜りが、で
 きた。ただの水溜りではない。表面が鏡のように、つや
 やかだ。青い空と白い雲が美しく映っている。

「どちらかに飛び込むんじゃ。おまえの能力次第で、も
 どされる時間と場所が違ってくるじゃろう」

さて、右と左、どちらの水溜りに飛び込むか？

●右へ飛び込む → 386 へ ●左へ飛び込む → 26 へ

244

「早まるんじゃない！」

あわててボクも水に飛び込む。そして、少年を岸に引
 きずりあげた。

「どうして死ぬなんてバカなまねをしたんだ？」

「は？」少年はポカンとしている。

「ぼくはこの美しい人に会いにいこうとただけだよ」

ナルシスというその少年が指差したのは、湖に映っている彼自身の姿^{すがた}だった。こいつ頭がおかしいんだろうか。

ボクは恐る恐る、それはキミなんだよと教えてやった。

すると少年は、ショックを受けるどころか、大喜び^{よろこ}。

「ぼくってきれいね。ぼくって、ビューティフルね」

ばかばかしい、つき合ってソンした。

そのまま、ナルシスをほっといて去る^さか？

● Yes → 279 へ

● No → 188 へ

「また、化け物^{ばけもの}だあ——」

「何が化け物だ。オレさまのこの鋭い^{するど}トゲは芸術品^{げいじゆつひん}なのだ。ミノスさまのトゲはお前^{まえ}のような少年^{しょうねん}の血^ちで洗^{あら}うとより光^{ひか}るのだ」

とミノスがボクにジリジリと近づ^{ちか}いてきた。

体力^{たいりよく}ポイント+武力^{ぶりよく}ポイント+知力^{ちりよく}ポイントはいく

つあるか？

● 32 以上^{いじよう} → 354 へ

● 31 以下^{いか} → 150 へ



ボクは、必死で矢を放ち続けた。矢は、次々と、メデューサの体に突き刺さっていった。

が……!? それは敵に、何のダメージも与えない！
「わたしは、不死身だ！ どんな傷も、たちどころにいてしまうんだよ。人間のおまえが、わたしにかなうとも思っているのか！」

そんな！ こんな恐しい怪物を相手に、どうやって戦えと言うのだろう。

三種の神器（鏡の盾、ペガサスの翼、光の矢）と聖なる矢を持っていて、なおかつ、イカロスから、メデューサを倒すための情報を得ているか？

● Yes → 270 へ

● No → 179 へ

ピーツ、ピーツ！

なんと、ホーラは体からトゲを放つことができるのだ。
「おっと、危ない」

よし、トゲが抜けた瞬間にその穴めがけて、矢を射ってみよう。

ビシッ！ 命中だ。

ホーラは突然、その色を変えて、ひからびていった。

（武力ポイント・プラス1）

次の部屋に行くことができる扉は北と西と南だけだ。

この3つのうち、ひとつを^{えら}選ばなければならない。

●北の扉へ → 359 へ ●西の扉へ → 331 へ

●南の扉へ → 68 へ

どうやら人間だ。直^{にんげん}径^{ちようけい}1メートルはある大^{おお}きな木^きに、
ひとりの男^{おとこ}が鎖^{くさり}でつながれている。だが、あれは!?

男^{ずじよう}の頭^{なんびき}上に、何匹^{そらとぶ}もの空飛^いぶ生^いきもの^むが群^{おそ}れ、男^{おそ}に襲^{おそ}
いかかっているのだ。

さらに近^{ちか}づいて、仰^{ぎようてん}天^{てん}してしまった! それは、なん
と、口^{くちびる}だけが浮^{ひら}いているような奇^き怪^{かい}なお化^{あつ}けだ!! ブ厚^{あつ}
い唇^{くちびる}がパッキリ開^{ひら}き、中^{なか}からダラリと大^{あか}きな赤^{した}い舌^{した}がの
ぞいている。いかに^{どんよく}も貧^{ひん}欲^{よく}そうだ。

男^{ひつし}は必^{ひつし}死^{かいぶつ}で怪^{かいぶつ}物^{こうげき}の攻^{ふせ}撃^{ふせ}を防^{ふせ}いでいるが、やられるのは
時^じ間^{かん}の問^{もん}題^{だい}だ。見^み殺^{ころ}しにはできない!

一^{ばん}本^やの矢^やを化^{ばけもの}物^むどもに向^むかって放^{はな}つ。すると、いっせ
いにヤツ^{ちゆうい}らの注^{ちゆうい}意^いが、ボクに向^むいた。

バトルだ!

ルールにしたがい、敵^{てき}とのジャンケンで、ピット自^じ身^{しん}
の戦^{せん}闘^{とう}力^{りよく}を^{けつてい}決定^{けつてい}せよ。

●勝^かった → 185 へ ●負^かけた → 75 へ



249

バトルだ！

ルールにしたがって、敵との勝敗を決定せよ。

●勝った → 298 へ

●負けた → 370

250

陽の光を受けて、水面がキラキラ輝いている。透明な水^{みず}をながめているだけで、すがすがしい気分だ。

「もし、のう、もし」

後ろから声^{こえ}が……。ふり向くと、ひとりの老婆^{ろうば}が地面^{じめん}にぺタリと座^{すわ}り込んでいる。

「頼みがあるんじゃないかの。わしをおぶって向こう岸^{ぎし}までつれていってくれんかのう。水^{みず}に流^{なが}されてしまうかもしれん」

顔^{かお}じゅうシミとシワだらけのみにくい老婆だ。

老婆のたのみを聞^きいてやるか？

●聞^きいてやる → 102 へ ●無視^{むし}する → 317 へ

251

ウーン、甘い、いい匂^{にお}いがしてきた。ウィスキーボンボンのシロップにミルクを混^まぜたような……。

匂^{にお}いのもと、岩^{いわ}の間^{あいだ}から流^{なが}れ出^だしている白^{しろ}い液体^{えきたい}だった。岩^{いわ}のそばに、「命^{いのち}の酒^{さけ}」と書^かかれた立札^{たてふだ}がある。

味^{あじ}見^みしてみると、予想^{よそう}通り、甘^{あじ}くてまろやかな味^{あじ}だった。

これはいけるぞ。ボクは、命の酒を^あ浴びるように^の飲んだ。すると、フシギ、フシギ……、^{からだ}体じゅうに^{ちから}力がみなぎってくる。^{くうよくかん}空腹感もなくなった。^{たいりよく}(体力ポイント・プラス2)

さて、もう^{すこ}少しここで^{やす}休んでいくか？

●休んでいく → 146へ ●進む → 340へ

だだっ^{びろ}広い^{へいげん}平原をどのくらい^{ある}歩き^{つづ}続けたらうか。ようやく^め目の^{まえ}前に^{いわやま}岩山が^{あらわ}現れ^だ出した。ふもとまで^{ちか}近づいてみると^{おお}ぽっかりと^{いわあな}大きな岩穴がある。

^{おく}奥が^{ふか}深そうだ。なんとなく、^{たんけんしん}探険心をそそられる。

中に入ってみるか？

●入ってみる → 147へ

●入らずに、^{べつほうこう}平原を^む別方向に向かう → 300へ

ビュン、ビュン、ビュン！

ボクの^や矢が^と飛ぶ。^{つか}使いなれた^{いま}今では、^{ゆみ}弓矢はもう^{からだ}体の^{いちぶ}一部だ。^{つぎつぎ}次々と^{うみ}モイラが^お海に落ちてゆく。

フ——、^{ぜんぶ}全部やっつけたぞ！ ファミコンゲームにくらべれば、^{ぶりよく}チョロイもんだ。(武力ポイント・プラス1)

^{ふたた}再び^{ふね}舟を進める。^{すす}湖は^{みずうみ}静まり返っている。^{しず}ボクの^{かえ}オー^{みず}ルを^{おと}こぐ^{ひび}水の音が響いていく。



ん？ あの^{こえ}声は……!?

ボクは、こぐ手を止めた。フルートの^{ひび}響きの^すような澄んだ^{うつく}美しい^{うたごえ}歌声が、^き聞こえてくる。

なんてきれいな歌声だろう。^{なに}何も^{かんが}考えず、ただ^い聞き入っていたいような……。

オルフェウスの^{たてごと}堅琴^もを持っているか？

●持っている → 107 へ ●持っていない → 41 へ

それは、ひとりの^{しょうねん}少年^{みづうみ}だった。湖のほとりに^た立って、^{すいめん}じっと水面をみつめている。とても美しい^{うつく}少年だが、何^{なに}か^{かんが}考え^こ込んでいる^{ようす}様子だ。

「ああ、つらいなあ」

と、大きな^{おお}ため息^{いき}をつく。なにか、^{おも}思い^{なや}悩んでいるの
だろうか？ と^{おも}思っていると、突然、^{とつぜん}

「ぼく、キミのもとへ行くよ」

と言うなり、少年は湖に^と飛び込んだ。

ワ——!! ^{じさつ}自殺^きする^き気だ! → 244 へ

^{じやあく}邪悪^{はな}な花^ちめ! ^ち散れ!!

ボクは、ヤツの^{あつ}厚^{あつ}ぼったい花^{あつ}ビラ^{あつ}めがけて、ムチをふるった。

しょせん、このムチの^{きようれつ}強烈な^{はかいりよく}破壊力^{まえ}の前には、ヤツは

てき 敵ではなかった。花ピラと葉と茎がバラバラになって、
ヤツは地面に散った。(武カポイント・プラス1)

さき いそ 先を急ごう。しばらく行くと平原に出た。 → 342 へ

うわっ！

もん 門をくぐりぬけたところで、いきなりヤリを突きつけ
られた。そこには、ガイコツの門番が立っていた。

「ピットだな。ハデス様がお待ちかねだ」

あと ごてん 門番の後について、御殿の中へ——。

ス、スゴイ！ ないそう きんいつしよく め
金きんの床ゆかなんて、踏みつけるのがもったいない。逆立ちし
て歩あるいてもいいほどだ。 → 115 へ

ああ——。やみ なか 闇の中をどこまでもどこまでも落おちてゆく。

「ピットよ、ピットよ」

らつ か 落らつ下しながら、ボクの物語ものがたりを書かいているあの老人ろうじんの聲こえ
が聞きこえてきた。

「おまえはメデューサがしかけたワナにかかってしまっ
たんじゃ。この鏡かがみに入り込はいんでしまうと、時間じかんが過か去こへ
もどってしまふんじゃよ。今までの記憶いまは全部き消えて、
また物語さいしよの最初なからやり直しじゃ。やれやれ、おかげで
わしの本ほんも白紙はくしじゃ。無駄むだな仕事しごとをしてしまったわい」



257

また、1から始まるのか。しかし、不幸な結末で終るよりはしました。考えているうちに次第に意識が遠ざかっていった。(入手したアイテムをすべて消し、各ポイント^{すうち}を最初の数値にもどして、スタートへもどる) → 1へ

258

木陰^{こかげ}で堅琴^{たてごと}をひいているひとりの男^{おとこ}を発見^{はつけん}! その男は、いきなり、腹^{はら}をたて、堅琴^{じめん}を地面にたたきつけた。

「で、できない……。ああ、スランプだ、スランプだ」

ふと、顔^{かお}をあげた男と目^めが合う。マ、マズイ!

「おい! おまえ、こっちへ来い!」

案^{あん}の定^{じよう}だ。しぶしぶ近寄^{ちかよ}ってゆく。

「わたしは、音楽^{おんがく}の神^{かみ}アポロンだ。神々^{かみがみ}の宴会^{えんかい}の場^ばで発表^{はつ}する曲^{きよく}ができなくて困^{こま}っているんだ。おまえ、試^{ため}しに何か曲^{なに きよく}を作^{つく}ってみろ!」

え——っ、そんなこと、突然^{とつぜん}言^いわれたって……。

蜜酒^{みつぎけ}を持^もっているか?

●持っている → 195へ ●持っていない → 50へ

259

丘^{おか}に登^{のぼ}りきろうとした時^{とき}だ。目の前^めにぬうっと巨人^{きょじん}の姿^{すがた}が……。あちゃ、またしてもだ。逃げよう。

方向転換^{ほうこうてんかん}しとたん、「さて」と巨人^{きょじん}がボク^{くび}の首根^ねっこをつかまえる。



259

1問、2問、3問……。うぬぬ。なぜなぜは次々と解かれてゆく。



「オレは、巨人へソクレスだ。人間のへソが^{だいいこうぶつ}大好物なんだ。だが、^{おな}同じくらい、なぞなぞも^す好きだ。おまえが^だ出す、12のなぞなぞをオレが1問でも^{もん}解け^となかったら、ここを^{とお}通してやろう。だが、12問^{ぜんぶ}全部解けたら、そのへソを^{ただ}いただくぞ」

ぎえ。^{たいへん}大変なことになったぞ。ボクは、^{おも}思いつくままなぞなぞを^だ出し^{はじ}始めたが……。

あっという^ま間に11問^と解かれてしまった。

「この^{ていど}程度のなぞなぞなんて、チョロイもんさ。さあ、^{さいご}どうした。最後の1問を出してみろ！」

^{ちりよく}知力ポイントは？

● 10 以上^{いじよう} → 234 へ

● 9 以下^{いか} → 324 へ

あ、また、ワープする^き気だな。よおし、^{いま}今がチャンスだ。^{こうげきかいし}攻撃開始!!

「これでも食らえ」

パワーを^{ぜんかい}全開にして、パンドーラをノックアウトだ。

(^{ぶりよく}武力ポイント・プラス1)

どうだ、ボクの^{つよ}強さを^{おも}思い^し知ったか。お前^{まえ}なんか、ボクの^{てき}敵じゃない。次の敵を^{つぎ}目^めがけて、^{ぜんしん}前進だ! さて、^{まど}窓から^{なか}中へ^{すす}進むか、それとも^{ちじよう}地上に^お降りて進むか?

● 窓から中へ → 53 へ

● 地上に降りる → 122 へ

「隣^{となり}の町^{まち}に住^すむ祖母^{そぼ}を訪^{たず}ねて、旅^{たび}をしていたのですが、
 どうも道^{みち}に迷^{まよ}ってしまったようなんです」

ボクは歩^{ある}き疲^{つか}れて、今^{いま}にも倒^{たお}れてしまいそうなふりを
 しながら、こ^こう答^{こた}えた。

すると、この村^{むら}の村^{そんちよう}長^{ろうじん}らしき老人^{ろうじん}が、
 「それは、それはかわい^{わたし}そうに。では私^{いえ}の家^きに来て、ゆ
 っくりと体^{からだ}を休^{やす}めていくといい」

と親^{しんせつ}切^{もう}にも申^でし出^でてくれた。 → 327 へ

赤^{あか}ずきんと一^{いつしよ}緒^いにおばあ^{いえ}さんの家^{いえ}へついた。

……さあ、鋭^{すど}い目^めの、口^{くち}が耳^{みみ}まで裂^さけた恐^{おそ}ろしい狼^{おおかみ}が
 出^でてくるぞ！

——ところが、とんでもない!!

おばあ^{ひようじよう}さんはとて^{にんげん}もやさしい表^{ひようじよう}情^{にんげん}をし^{にんげん}た人^{にんげん}間^{にんげん}だ^{にんげん}った。

知^{ちりよく}力^{ちりよく}ポイ^{ちりよく}ントは？

● 10 以上 → 238 へ

● 9 以下 → 59 へ

少^{しょうねん}年^{はなし}の 話^きを聞^きいて、ボクは狼^{おおかみ}が出^でるという場^ば所^{しょ}につい
 てい^ばった。とこ^ばろが、いつにな^ばっても、狼^ばが出^ばてこ^ばない。

「ホ^{あらわ}ントに狼^{あらわ}は現^{あらわ}れたのかい？」 → 132 へ



ガオー、ガオー!!

牙^{きば}をむき出して、襲^{おそ}いかかる狼^{おおかみ}たちを前^{まえ}に、ボクは何^{なに}もできない。しばらく、木陰^{こかげ}に隠^{かく}れていると、狼^{おおかみ}たちはあきらめたのか、どこへともなく去^さっていった。

村^{むら}は狼^{おおかみ}たちのしわざで、さんざんに荒^あらされていた。あちこちから、村人^{むらびと}たちのすすり泣^なく声^{こえ}が聞^きこえる。しかし、あの少^{しょう}年^{ねん}はどこか^きに消^きえていた。

「ああ」ボクはひどい疲^{つか}れと、狼^{おおかみ}を倒^{たお}すことのできなかった悔^くやしさと、落^おち込^こんでしまった。早^{はや}くこの村^{むら}を出^でよう。(知力ポイント・マイナス1)

さあ、東^{ひがし}と西^{にし}に道^{みち}が分^わかれている。どちらへ進^{すす}むか？

●東へ → 174 へ

●西へ → 392 へ

召使^{めしつか}いに変装^{へんそう}して、城^{しろ}の中^{なか}を歩^{ある}いていると、白雪姫^{しらゆきひめ}の部^へ屋^やがあっ^{ひと}た。人^{ひと}の気配^{けはい}がする。

ソーツと扉^{とびら}を開^あけて、中^{なかに}をのぞく。

「あっ、白雪姫^{しらゆきひめ}がいるぞ!! 何^{なに}をしてるんだろう」

じーつとのぞいてい^{かがみ}ると、部^み屋^やの中^{なか}に鏡^{かがみ}が見^みえた。

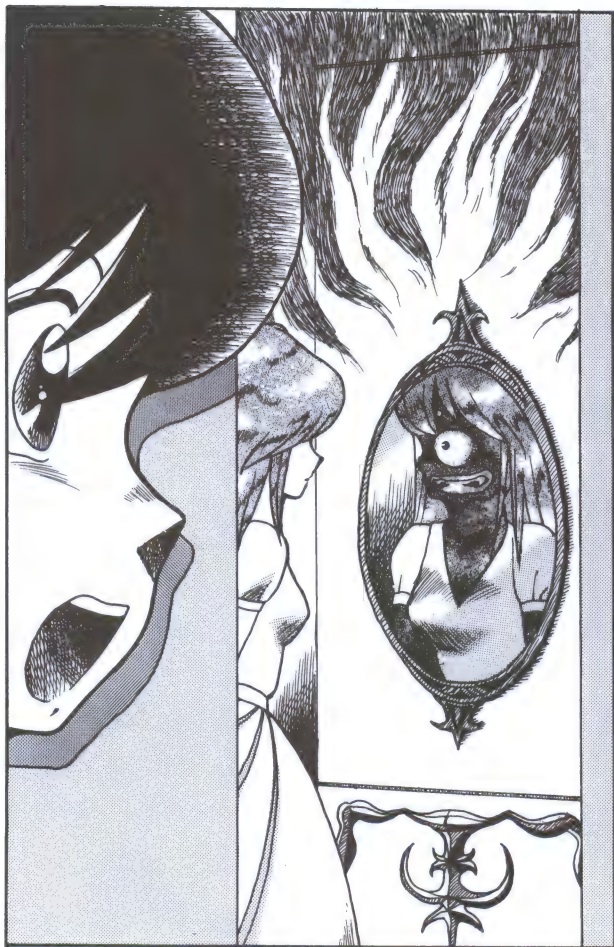
「な、なんだ、アレは? 化^ばけ物^{もの}だ~!!」

鏡^{かがみ}にうつっていたのは、白雪姫^{しらゆきひめ}の姿^{すがた}に化^まけた魔^ま物^{もの}だっ^た。メデューサなのか、コイツは……!? → 5 へ

265

ギョ!?

白雪姫に化けた魔物の姿が鏡に映っている!!





266

グウォ〜

変だぞ。牢^{ろう}の姫^{ひめ}がものすごいうなり声^{こえ}をあげ始めた^{はじ}。

白雪姫^{しらゆきひめ}、どうしたんだあ〜」

クルツと向き^むを変^かえた白雪姫^{かお}の顔^{あお}は青くブクブクにふくれ上がり、吐^あき気^はをもよおすほど醜^{みにく}くなっていた。

ヤツは、大口^{おおぐち}を開^あいて、ボクに突進^{とっしん}してくる。

「うわあ〜、助けてくれエー！」 → 25 へ

267

赤^{あか}ずきんと別^{ふた}れて、再^{また}び街^{まち}を歩^{ある}き出^だす。第^{だい}2の街角^{まちかど}に近^{ちか}づいていた。すると、また、声^{こえ}が……。

「マッチは、いかがですか？ マッチは……」

今^{こん}度^どは、少^{しょう}年^{ねん}の声^{こえ}だった。

声^{ねし}の主^{ひとかげ}の人影^{ちか}に近^おづく……、やっぱり！

それは、狼^{おおかみ}が出^でた、あ^{むら}の村^{むら}の少^こ年^{ねん}だった。

「きみも、ここへ送^{おく}り込^こまれてきたのか！」

「そうなんだ、ピットさん。お願^{ねが}いだよ、緑^{みどり}のハートをくれよ。そうすれば、呪^{のろ}い^とが解^かけて、村^{かえ}に帰^{かえ}れるんだ」

（少^{せう}年^{ねん}に、緑^{りよく}のハートをあげるか？ あげても、あげなくてもよい。あ^ばげる場^{あい}合^あいは、リ^りス^すトから消^けす） → 211 へ



そこは泥^{どろ}だらけの部屋^{へや}。

ベチャ、ベチャとしていて、足^{あし}がすくわれそうになる。

ようやく、部屋のまん中^{なか}に行きつく。壁^{かべ}にふたつの扉^{とびら}が見える。北^みと西^{きた}、さて、どちらを選^{えら}ぼう？

●北の扉へ → 381 へ ●西の扉へ → 325 へ

ここは、下^{した}の階^{かい}から登^{のぼ}ってきた2階のスタート地点^{ちてん}だ。

さて、どうしよう。下の階へもどらない場合^{ばあい}は、北^{きた}か西^{にし}か東^{ひがし}の扉^{とびら}へ進^{すす}むしかないが……。

●下の階へ降りる → 311 へ ●北の扉へ進む → 331 へ
●西の扉へ進む → 31 へ ●東の扉へ進む → 68 へ

そうだ！ イカロスの言^いったことを試^{ため}してみよう。

ボクは、ペガサスの翼^{つばさ}を背^せ中^{なか}につけ、左^{ひだり}手に鏡^{かがみ}の盾^{たて}を
持^もち、右^{みぎ}手に聖^{せい}なる矢^やと光^{ひかり}の矢^もを持^もった。

翼^{くうちゅう}で空^と中^あに飛^とび上^あがり、上^{ねら}からヤツを狙^{ねら}う。

よし！ ボクは、メデューサの頭^{あたま}すれすれのところま
で近^かづいた。そして、ヤツの顔^{おも}を思^{おも}いっきり蹴^けとばす。

ズデ——ン！

ヤツは、あお向^むけにひっくり返^{かえ}った。

今^{いま}だ!! 最初^{さい}に、聖^{せい}なる矢^やをその心臓^{しんぞう}に、そして、次^{つぎ}
に、光^{ひかり}の矢^めをそのひとつ目^めに、続^{つづ}けて放^{はな}った。



270

矢はみごとに命中！

ヤツは、この世のものとも思えぬ、すぎまじい声を発しながらのけぞって苦しみ出した。すると、突然、ヤツの体が強烈な光に包まれた。まぶしくて、目が開けられないほどだ。そして、まもなく、光は消えた。

光とともに、ヤツも消滅してしまったのか？ そっと、目を開ける。すると、そこには……!? → 400 へ

271

床に這いつくばって、無数に飛んでくる鏡の破片をよける。しかし、そのひとつがボクの足につき刺さった。

「イタッ」

足をかばおうとしたボクの目に破片が刺さる。

「もう、ダメだあ〜〜」

目の見えなくなったボクは鏡の破片をよけることができなくなった。破片が心臓につき刺さり、ドクドクと真っ赤な血が流れる。ボクはその場に倒れ込んでしまった。

END

272

「タナトスめ！」

こいつはもともとメデューサの髪の毛だから、すぐに体からみついてくる。

三種の神器を身につける。見よ、この真の勇者のしさを！





272

そうだ！ 舌^{した}を引^ひっこ抜^ぬいてやれ。

ボクは力^{ちから}を振^ふりしぼり、まっ赤^かな舌^かを引^ひき抜^ぬいた。すると、タナトスは口^{くち}をガタガタと震^{ふる}わせ始^{はじ}めた。よし、次^{つぎ}はあ^めの目^めだ。

5本の指^{ほん ゆび}でヤツの目^{たま}ん玉^{おも}を思^{おも}いっきり、突^つく。

「グウェ〜、グウェ〜」

タナトスは目^{くろ}からまっ黒^{えきたい}な液^{なが}体^とを流^{なが}して溶^とけていっ

た。それにしても、いつになったら、メデューサを見^みつけることができるんだらう。タナトスがいたということは、ヤツのいる場^{ばしょ}所^{ちか}も近^{ちか}いということか!?

ボクは、東^{とう}西^{ざい}南^{なん}北^{ぼく}の4つの扉^{とびら}を順^{じゆん}にながめた。

どの扉^{とびら}へ進^{すす}もうか？

●北^{きた}の扉^{とびら}へ → 296 へ

●南^{みな}の扉^{とびら}へ → 67 へ

●東^{とう}の扉^{とびら}へ → 141 へ

●西^{せい}の扉^{とびら}へ → 178 へ

273

「ええ、会^あいましたよ」

この人^{ひと}が、女^め神^{がみ}ヘラだな。

「まあ、どこで？ まさか女^{おんな}といつしよじゃなかったでしようね」

ゼウスがナンパ^{はな}していたことを話^{はな}すか？

●話^{はな}す → 70 へ

●話^{はな}さない → 383 へ

同じ失敗を繰り返したら、ミジメだ。ここが、ガマンのしどころ。

キノコから、目をそむけて歩き出す。しばらくすると、またキノコが目の前に……。再び、素通り。すると、また……。なんでこんなに生えているんだ!!

ええい、うっとうしい! キ——ック!!

ボクは、キノコを蹴り上げた。キノコは、空中に舞ったかと思うと、そのまま落下せずに、こっちに向かって一直線!

ウワー!! キノコの化け物だ。今までのキノコは、みんなこいつが先まわりしていたんだ! → 337 へ

ふと立ち止まる。1本の木をじいーっと凝視。「気のせいかな、あの木の葉の中に目ん玉のようなものが見えるけど……」

バサバサッ。木から何かが飛び立つ。

それは、大きな緑のカエルだった。あいつか、正体は!

「ケロンだよ。ケロケロ。ケロンだよ、ケロケロ」

羽のはえたカエルはそう言いながら、飛びかかってくる! 武器は?

●ファイア → 351 へ ●ムチ → 299 へ

●弓しかない → 37 へ



ひたすら^{へいげん}平原^{ある}を^{つづ}歩き続ける。こう何^{なん}の障^{しょう}害^{がい}もないと、
かえって^{ふあん}不安だ。

ん？ 不吉^{ふきつ}な予感^{よかん}……。ウワ——!! ふり返^{かえ}ると、ゴ
ーと音^{おと}を立てながら^た巨大^{きよだい}な岩^{いわ}がこちらへ向^むかってくる！

かろうじて、身^みをかわす。岩は、そのままピタリと停^{てい}
止^し。そして、いきなり、怪物^{かいぶつ}の姿^{すがた}に^か変わったのだ！

「ノッてるかい？ イエーイ！」

ヤツは、唐突^{とうとつ}なセリフを吐^はいた。なんだ、こいつは？

「オレは、ロックマンだ！ イエーイ！」

ヤツは、再び^{ふたたび}岩^{いわ}となって、ボクを狙^{ねら}ってくる。

天使^{てんし}の羽^{はね}はあるか？

●ある → 352 へ

●なし → 148 へ

負けた〜〜！

ぬふふふふ……。

青白^{あおじろ}い光^{ひかり}に照^てらされたヤツの顔^{かお}が不気味^{ぶきみ}に笑^{わら}う。する
と革^{かわ}袋^{ぶくろ}の中^{なか}のアイテム^{ぜんぶ}が全部^き消えてしまった。

こんなことってあんまりだ！（チェックリストから、
アイテム^けを全部^{ゆみ}消す。弓^い以外^{がい}のアイテム^ががなければ、武
力^{りよく}、知力^{ちりよく}ポイント、ともにマイナス2)

いつ岩穴^{いわあな}から出^でたのか覚^{おぼ}えていない。いつの間^まにか、
ボクは再び^{ふたたび}平原^{へいげん}を^{ある}フラフラ歩いて^{いた}。→ 186 へ

それから、どのくらい^た立^たただろうか。海^{うみ}と見^みまちが
うような、大きな湖^{おお みずうみ}に出^でた。

湖^{くも}は、曇^{そら}った空^{いろ}の色^{うつ}を映^さしてなんだか寂^{さび}し気^げな表情^{ひようじよう}だ。
その湖^なのまん中^{なか}に、ポツンとひとつの島^{しま}が見^みえる。

おや？ ちょうどだれかが乗^のり捨^すてた小舟^{こぶね}がある。あ
の島^{しま}に渡^{わた}ってみようか？

●渡^{わた}ってみる → 341 へ ●渡^{わた}らない → 223 へ

「ひとりでやってろ！」

ボクは、サッサとナルシスのもとを去^さった。

歩^{ある}き出^だしてから考^{かんが}える。右^{みぎ}手の森^{もり}のほうへ行^いこうか、
左^{ひだり}手の平原^{へいげん}が續^{つづ}くほうへ進^{すす}もうか？

●森^{もり}へ → 109 へ ●平原^{へいげん}へ → 342 へ

「なかなかかわいいやつじゃ。わらわは気^きに入^いった」

ヘレーネは、不^ぶ気^き味^みに、目^めを光^{ひか}らせながら言^いった。

「いっしょに、月^{つき}の世界^{せかい}で楽^{たの}しく暮^{くら}そう」

ボクは、金^{かな}縛^{しば}りに会^あったように、身^み動^{うご}きできなくなっ
てしまった。そのまま、月^{つき}の世界^{せかい}へ連^つれ去^さられてしまう。

現^{げん}実^{じつ}世界^{せかい}どころか、地^ち上^{じよう}へも、もう二^に度^どともどれない
のだ……。

END



ヤツは、触^{しょく}手^{しゅ}をバタバタと動^{うご}かしながら、体^{たい}当^{たい}りしてくる。

あの触^と手で飛^とんでいるんだな。それなら！

ボクは、ヤツの触^と手をムンズとつかむと、1^{ほん}本^{ぽん}ずつぶちぎってやった。

飛^とべなくなったガニューメデは、ただのドクロとなっ^てて地面^{じめん}にころがる。

フン、ざまあみろ。

ヤツを道^{みち}端^{はた}へ蹴^けりやって、先^{さき}へ進^{すす}む。→ 10 へ

トロいヤツかと思^{おも}ったら、なかなかくせ者^{もの}だ。ムチが届^{とど}きそうな位置^{いち}まで接^{せつ}近^{きん}したかと思^{おも}うと、スッと後^{こう}退^{たい}するのだ。くそ！ ムチが役^{やく}に立^たたない。(武^ぶ力^{りき}ポイン^ポト・マイナ^{マイ}ス1) ファイアは、持^もっているか？

●持^もっている → 190 へ

●ない^{ない}ので、弓^{ゆみ}で攻^{こう}撃^{げき} → 46 へ

次第^{しだい}に闇^{やみ}が深^{ふか}くなってゆくようだ。引^ひき返^{かえ}したほうがいいだろうか。

足^{あし}元^{もと}の視^し界^{かい}は、10 メートル程^{ていど}度^ど。その先^{さき}は黒^{くろ}々^{ぐろ}とした闇^{つづ}が続^{つづ}くばかりだ。

ん？ あれは？

闇^{なか}の中でキラリと光^{ひか}るものが……。なんだろう？

行^いってみるか？ 行^いかずに分岐点^{ぶんきてん}へ引き返^へして、別の^{べつ}道^{みち}を選択^{せんたく}してもよいが……。

●近づいてみる → 357 へ ●引き返す → 346 へ

音楽^{おんがく}の成績^{せいせき}は、それほど悪^{わる}くないんだ。え〜い、何^{なん}とかなるさ。

流^{りゅう}行^{こう}歌^かをクラシック^{ふう}風^{ふう}にアレンジ。即興^{そつきよう}で曲^{きよく}を口^{くち}ずさむ。アポロンの顔^{かお}色^{いろ}をうかがいながら……。

「ウーン、なかなか斬新^{ざんしん}な曲^{きよく}だ。そのままでは、使^{つか}えないが、ヒントぐらいには、なるかもしれない」

ホッ。この繊細^{せんさい}な神^{かみ}の機嫌^{きげん}を損^{そこ}ねなかつただけでも、ラッキーだ。アポロンに別^{わか}れを告^つげて、先^{さき}を急^{いそ}ぐ。しばらくすると、分岐点^{ぶんきてん}に出^でた。道^{みち}は左^さ右^{ゆう}に分^わかれてい^いる。
左^{ひだり}は、丘^{おか}に続^{つづ}く道^{みち}だ。

●右の道へ進む → 85 へ ●左の道へ進む → 259 へ

「文句^{もんく}なしの合格^{ごうかく}じゃ。おまえを、真^{しん}の勇者^{ゆうしや}として認^{みと}めよう。それ、ほうびの品^{しな}のペガサスの翼^{つばさ}を与^{あた}えるぞ」

目^めを開^あけて、ゼウスは言^いった。

「わーい！ ありがとうございまーす」

真^{まこと}の勇者^{ゆうしや}と言^いわれて、ボクは大^{おおよろこ}喜^{よろこ}びした。(ペガサスの



にゆしゆ 翼入手。チェックリストに記入(きにゆう)

「だが、これからの旅(たび)は、さらに厳しいもの(きび)のだぞ。心(こころ)して、のぞめよ」制(せい)するように、ゼウスは言った。

「よく聞(き)け、この先(さき)を行(ゆ)くと、岩山(いわやま)につき当(あ)たる。そのふもとには洞窟(どうくつ)の入口(いりぐち)が3つ並(なら)んでいる。それぞれの中(なか)には、ひとつずつ鏡(かがみ)が置(お)かれているが、その中のひとつに、メデューサの神(しん)殿(でん)へワープできるものがある」

「あとふたつの鏡(か)は、何(なん)なんです？」

「しらん。わしは、洞窟(どうくつ)についてのセリフしか暗記(あんき)しとらん。予想(よそう)外(がい)の質(しつ)問(もん)には、答(こた)えられんな」

なんてこと。これ(ほんとう)で本(ほん)当(とう)に神(かみ)々(がみ)の王(おう)か？

あきれているうちに、ゼウスは消(き)えた。→ 51 へ

ふと、気(き)がつくと、見(み)たこともないような村(むら)が目(め)の前(まえ)に広(ひろ)がっている。白(しろ)いもやが低(ひく)くたれ込(こ)め、つたのからまったレンガ造(つく)りの家(いえ)が点(てん)々と見(み)える。

まるで、オカルト映(えい)画(が)に出(で)てくるような村(むら)だ。

ジャリ道(みち)を歩(ある)いていると、墓(はか)場(ば)に出(で)た。

ゾォ～。なん(さむけ)だか、寒(さむ)気(け)がし(し)てくる。

おや、人(ひと)が集(あつ)まってきた。黒(くろ)い服(ふく)に身(み)を包(つつ)み、さめざめと泣(な)いている。誰(だれ)か死(し)んだのかな？ → 126 へ



285

「この先にある3つの洞窟が運命の別れ道だ」とゼウスが言った。



いったい、どこまでボクを追っかけてくるんだろう。
 走り疲れたボクは木のしげみに隠れて、村人たちの様子をうかがった。

興奮した村人たちは村長を先頭にして、ボクを必死に探している。

「なんて、しつこい奴らだろう。誤解だと言うのに！」

ボクは村のはずれまでようやく、逃げた。道が森の方と、街の方に分かれている。どちらへ向かうか？

●町へ → 56 へ

●森へ → 166 へ

どのくらい旅を続けただろう。ある小さな村に着いた。
 遠くで、子どもたちが騒いでいるのが見える。

「やーい、大ウソつきめ。お前なんか、オレたちの仲間に入れてやらないよ」

ひとりの少年が、ほかの子どもたちに石を投げられていじめられている。ボクはそばに近づいていき、少年を助けてやった。

「どうして、キミはいじめられていたの？」

「森で狼が出たので、村人たちに教えてあげたのに誰もボクの話信用しないんだよ」

果たして少年の言葉はホントなんだろうか？

●信じる → 263 へ

●信じない → 21 へ

あか 赤のハートを^と取り^だ出すと、突然、少年は胸^{とつぜん}を押^{しようねん}さえて^{むね}苦し^おみ出した。

「ウッ、ウッ、く、くるしい。早く^{はや}、それをしまってくれ！」

少年はあたりかまわず、のたうち回^{まわ}って苦しみをこらえている。

このハートをしまった方^{ほう}がいいのか？

● Yes → 172 へ

● No → 367 へ

まち 町はずれを^ぬ抜け、まっすぐ歩^{ある}いていくと、森へ続^{もり}く入^{つづ}り^{いり}口^{ぐち}があった。

「イテッ！」

ちい 小な穴^{あな}に足^{あし}を取^とられて、ころんでしまった。

まったく、なんでこんな所^{ところ}に穴があるんだ。

おやっ、ヘンだぞ。穴の中^{なか}から声^{こえ}が聞^きこえる。

おおさま 王様の耳^{みみ}はロバの耳〜〜」

こいつはいい！ ボクは穴^{ふくろ}に袋をあてて、その声をつめ込^こんだ。フフフ、これから、どうしようか？

● まっすぐ城^{しろ}へ行^いく → 240 へ

● 町で一泊^{ばく}する → 333 へ



娘の部屋に入ると、彼女は大事そうに鏡を抱えてきた。

「これよ。ほら見て、きれいでしょう」

娘はボクの顔の前に鏡を差し出した。しかし、ボクの顔は映らない。

しまった。この世界の者でないボクは映らないんだ。

「キャー、魔物よ。誰か、誰かあ——」

娘の叫び声に宿の主人が銃を抱えてやってきた。

冗談じゃない。こんな所で撃ち殺されてたまるか。

ボクは後ろをふり向きもせず、一目散に逃げ出した。

(体カポイント・マイナス1)

早くこの国から、脱出しなければ……。ボクは人目を避けるようにして国から出た。→ 64 へ

第4の街角。すると、今度は、白雪姫というわけだな。

予想通り、真珠を散りばめた純白のドレスに身を包んだ白雪姫が、マッチを売っていた。

「ああ、ピットさん！」ぼくの顔を見ると、白雪姫は、ホッとしたように駆け寄ってきた。

「あたし、こんなところにいるのは、もういや。お願い、もとの世界へ帰して。白いハートをくださいな」(白雪姫に白いハートをあげるか？ あげても、あげなくてもよい。あげる場合は、リストから消す) → 176 へ

部屋^{へや}のまん中に酒^{さけ}ダルがある。

生命^{いのち}の酒^{さけ}だ。いや、敵^{てき}のワナかもしれない。だけど、ボクはいろんな敵^{たたか}と戦^{たたか}って、もうクタクタだ。

飲^のむべきか、それとも飲^のまないでおくべきか？

(前^{まえ}にこの部屋^{へや}で酒^{さけ}を飲^ひんだ人は、もう飲^のむことができない。飲^のまないへ進む)

●飲^のむ → 213 へ

●飲^のまない → 316 へ

「うわあっ！」

扉^{とびら}を開^あけたとたん、首根^{くびね}っこをつかまれ、宙^{ちゆう}に持ちあげられてしまった。続^{つづ}いて床^{ゆか}にたたき落^おとされる。

したたかに体^{からだ}を打^うったが、なんとか起^おき上^あがる。

「おまえは、何者^{なにもの}だ！」

「オレは、ウラノス。神話界^{しんわかい}の神^{かみ}だったが、今^{いま}は、メデューサ様^{さま}につかえている者^{もの}だ」

裏切^{うらぎ}り者の神^{かみ}だって？ しかし果^はたして神^{かみ}を倒^{たお}すことができるのだろうか？

金^{きん}の矢^やを持ち、体^{たい}力^{りき}ポイン^いト十^{じゅう}武^ぶ力^{りき}ポイン^いトは20以^い上^{じょう}あるか？

●Y e s → 344 へ

●N o → 150 へ



そこは、闇のように、壁も天井も床もまっ黒に塗られた部屋。まるで、冥府界にもどってしまったようだ。

しばらくじっとたたずんで様子をうかがうが、敵の気配はない。

先へ進もう。さて、扉は、北と東にあるのみ。ほかの方向は、ただの壁だ。どちらの扉へ進むか？

●北の扉へ → 95 へ

●東の扉へ → 31 へ

バン！

勢いよく扉を開ける。すると――。

あっ！ あの後ろ姿は……!?

無数の髪の毛のへビ、タナトスが、いっせいにこちらに向かってカッと口を開ける。

ついに、メデューサと対面だ!!

「フフフ……、来たな、ピット！」

ヤツは、地獄の底から響いてくるような、世にも不気味な声で言った。

そしてゆっくりと、こちらを振り向く。

鏡のタテを持っているか？

●持っている → 32 へ

●持っていない → 179 へ

バサバサバサッ……。

木の枝^{き えだ}から、飛び立つ^{と た}一羽^{わ とり}の鳥。

いきなりそれは、ひとりの人間^{にんげん}の姿^{すがた}に変わった^か。

な、なんだ!?

「ふう、あぶなかったわい」

ガッシリした体^{からだ}つきの大男^{おおおとこ}だ。

「何者^{なにもの}だ!?

「わしは、ゼウス。この神話^{しんわ}界^{かい}の神々^{かみがみ}の王^{おう}だ」

「すると、今^{いま}、ヘラ様^{さま}が探^{さが}していたのは……」

「そう、わしじゃ。あいつは、恐ろしいかんしゃく持ち
なんじゃ。まったくつき合^あって、おれんよ」

「それで、鳥^{すがた}に姿^かを変えて、隠^{かく}れていたんですか」

「そうだ。わしに会^あったことは、秘密^{ひみつ}だぞ。いいな」

再び^{ふたたび}鳥^{とり}に変身^{へんしん}し、飛び立つ^{と た}ゼウス。

「ピットよ、機^き会^{かい}があれば、また会^あおう」

やがて、神^{かみ}は、見^みえなくなった。

この世界^{せ かい}の神^{かみ}は、神らしくないなあ。まるで人間^{にんげん}と同じだ。 → 36 へ





298

矢^やは、見事^{みごと}に、敵^{てき}に命^{めい}中^{ちゆう}した。敵^{たお}が倒れる。

「どんなもんだい！」

ボクって、すぐ調子^{ちようし}に乗^のるタイプ。(武力ポイント・プラス 1) → 6 へ

299

生意気^{なまいき}だ。カエルのくせに空^{そら}を飛^とぶなんて。ムチで地面^{じめん}にたたき落^おとしてやる！

しかしヤツは、接近^{せつしん}してきたかと思うと、サッと上空^{じようくう}へよけるのだ！ くそ——！ ムチが届^{とど}かない。

知力^{ちりよく}ポイントは？

● 5 以上^{いじよう} → 371 へ

● 4 以下^{いか} → 37 へ

300

平原^{へいげん}をずっと歩^{ある}き続^{つづ}けると、目の前^{めまへ}に、小高^{こだか}い丘^{おか}が見えてきた。

ウン？ 頂上^{ちようじよう}に、何^{なに}ものかの影^{かげ}が……。

行^いってみるか？

● 行^いく → 248 へ

● 行^いかない → 39 へ

301

「ピット君^{くん}、おいしい木^きの実^みを集^{あつ}めてきたよ」

「ピット君^{ふく}、服^{せんたく}を洗濯^{せんたく}してあげよう」

「ピット君、のどがかわいたの？ 水^{みず}をくんできてあげよう」

ナルシスは、なかなかマメなやつだ。かいがいく、
ボクの世話をしてくれる。彼のおかげで、体調が良くな
ったぞ。(体力ポイント・プラス1)

彼と旅をしているうちに、大きな森を抜け、平原へ出
た。→ 342 へ

ビシッ。向かってくるヤツめがけてムチをふるう。

と、ところが……。

「どうした、オレはそんなものじゃ、ビクともしないぜ」

ムチをまともにあびても、ヤツは、全然こたえない。

「フン、もっと強力なムチで、いつもメデューサ様にし
ごかれ慣れているんだ！」

なるほど、できそこないの強味ってわけだ。

「押しつぶしてやる〜〜！」再度、ヤツが体当たりして
きた。これじゃ、弓を構えるヒマもない。

体力ポイント+知力ポイントは？

● 18 以上 → 373 へ ● 17 以下 → 191 へ

森へ入ったとたん、プーンと鼻をつく、甘いにおい。
においをたどってゆく。

これだ！ 直径50センチほどの小さな泉を発見し
た。泉の水は、白くにごっている。そばに、「命の酒」と



か 書かれた た 立て 札が あった。

ボクは、泉をほさんばかりに、その しろ 白い 液体を 飲み 始めた。

ゲブッ。お腹 いっぱい。(体 力ポイント・プラス2)

ひと 休みしてから、歩き 始める。

いずみ ばしょ 泉の場所から、10 分も 進んだ だろうか。

「キン、ポローン、ボーン」

どこからか 音のはずれた 弦楽器の 奇妙な 音楽が 聞こえてきた。ウー、なんて 耳ざわりな 音なんだ。

音のする方へ、近づいてみるか？ それとも、避けて、別の方向へ行くか？

●音のする方へ → 258 へ ●別の方向へ → 85 へ

いなづま ひかり はな まじゆつ と 稲妻のような光を放ち、ヤツの魔術が飛んでくる！

ビビビビビビ〜！

ウワ——ッ

からだ でん き はし しょうげき 体に電気が走るような衝撃。

そのショックが消えると、ボクは、大きなナスに変わっていた。今夜は、マーボナーナスにでもなって、ヤツの腹の中に収まるのだろうか。

END

ガラガラと大音響^{だいおんきょう}を立てながら、トーテムが崩^{くず}れてくる。

「クソッ！ これじゃ、どんなによけたって逃^にげられないや」

おっと、またボクの体^{からだ}をめがけて、トーテムが襲^{おそ}ってきた。

ペガサスの翼^{つばさ}を使うか？

●ペガサスの翼を使う → 390 へ

●ペガサスの翼を使わない → 362 へ

ああ、なんて気味悪いところなんだろう。だんだん、日^ひも暮^くれ始^{はじ}めた。うっすらと、白^{しろ}い霧^{きり}も立^たち込^こめてきた。

「ブルブル、寒^{さむ}いなあ——」

なん^{なん}だか、体^{からだ}も冷^ひえてきたようだ。

こんなうす気味の悪い村^{むら}で、野宿^{のじゆく}なんて、まっぴらだ。どこか、ボクを泊^とめてくれないかな。

あつ、あそこ^{あか}に灯^{あか}りが見える。

一軒^{けん}の家^{いえ}の戸^とを叩^{たた}くと、そこは村長^{そんちよう}の家だった。

「すみません。道^{みち}に迷^{まよ}ってしまっ……。どうか、今^{こん}夜^や一晩^{ひとばん}だけ、ボクを泊^とめて下^{くだ}さい」

村長^{そんちよう}は、心^{こころ}よく、ボクを家^{なか}の中^いへ入れてくれた。

→ 327 へ



するど きば む おおかみ おそ
鋭い牙を向けて、狼が襲いかかってきた。

ウー、ウー、ものすごいうなり声だ。

ボクは手あたり次第に石を投げて、狼と戦う。

「痛い！」腕を引つかかれた。

しかし、ボクの投げた石が狼の頭に命中。大苦戦の末に、やっと倒した。(体力ポイント・マイナス1)

「確かに、少年の言ったことは本当だった。しかし、少年はどこにいるんだろう？」 → 91 へ

しろ む まほうつか しゆげん
城へ向かっていると、いきなり魔法使いが出現。

「舞踏会に行きたいんなら、ハート1個と交換で、舞踏会に必要なものを揃えてやるぞ」どうするべきか？

●断わって、召使いに変装し城に忍び込む → 265 へ

●OKする(ハート1個、チェックリストから消す) → 175 へ

とびら あ つぎ へ や はい
扉を開けて次の部屋へ入る。

その部屋は、床も天井も壁もすべて鏡張りだった。しかも、無数のヒビが入っている。ゆがんだボクの姿がいくつも映っていた。

ヒビ割れた鏡の部屋というのは、不気味だ。しかし、敵がいる気配はない。先へ進もう。この部屋からは、西

みなみ きた とびら
と南と北に扉がある。しかし、北の部屋はこの城塞の入り口に通じる。もどってもしようがない。西と南の扉のみの選択だ。

●西の扉へ → 65 へ

●南の扉へ → 318 へ

とびら
扉をあけると、なぜか、そこに商人がいた。

やす
「安いよ、安いよー」

でも、ボクは今、お金をもっていないから、何も買えない。しかし、商人はこう言った。

「お金がないんなら、持ってるアイテムと交換してやってもいいんだよ」

交換して入手できるのは光の剣だ。どうしよう？

(交換する場合は、持っているアイテムの中からひとつをチェックリストから消す)

●交換する → 52 へ

●交換しない → 98 へ

した へ や ちやくち
下の部屋へ着地。

さて、ここから、北と西と東、どの方向の扉へ進もう。

●北の扉へ → 96 へ

●西の扉へ → 245 へ

●東の扉へ → 268 へ



312

pegasusの翼^{つばさ}を使^{つか}って穴^{あな}をくぐり抜^ぬけた。2階^{かい}の部屋^{へや}へ着^{ちやく}地^ち。北^{きた}と西^{にし}と東^{ひがし}に扉^{とびら}があるが、どの扉^{すず}へ進^{すす}むか？

●北の扉へ → 331 へ

●西の扉へ → 31 へ

●東の扉へ → 68 へ

313

♪オレたちやあ〜、魔界^{まかい}のスーパーコンビだぞォ〜♪
部屋^{へや}に入^{はい}ると、鼓膜^{こまく}をつき破^{やぶ}るようなひどい歌声^{うたごえ}が聞^きこえてきた。鉄^{てつ}のよろい、かぶとに身^みを包^{つつ}んだ大男^{おおおとこ}と虫^{むし}のような小さな化け物^{ちいばもの}がボクを待ち構^{まか}えている。

♪オレがフィルで、お前^{まえ}はコリンズ。ふたり合^あわせて、フィル・コリンズだぁ〜♪

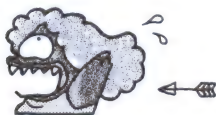
なんて、ひょうきんな化け物たちなんだろう……と気^きを許^{ゆる}したスキをついて、鉄^{てつ}のよろいを着^きたコリンズがボクの後^{うし}ろに回^{まわ}り、はがいじめにした。そして、うじ虫^{くび}のようなフィルが首^{くび}すじにがぶりとかみついた。

「ひきょうだぞォー」

体力^{たいりよく}ポイント十知力^{ちりよく}ポイントはいくつあるか？

●25以上^{いじよう} → 33 へ

●24以下^{いか} → 150 へ



ああ、鏡だ！

どうくつ なか かがみ う
洞窟の中に、なぜかぼつんと、ひとつの鏡が浮いてい
る。それは、天井からさす、一筋の光を受けて、キラキ
ラ輝いていた。

す よ ちか
吸い寄せられるように、ボクは、鏡に近づいていく。

そして、鏡をのぞいた瞬間、ボクは、その中へ吸い込
まれていった。→ 117 へ

「うっ、こ、これは毒だ！」

くちの は だ いそ げどくざい の
ひと口飲んで、吐き出したが、急いで解毒剤を飲まな
ければ、体中に毒が回り、死んでしまう。解毒剤を持っ
ているか？

●持っている → 330 へ ●持っていない → 366 へ

さあ、困ったぞ。

へ や なか た とびら えら
部屋のまん中に立ったボクはどの扉を選んでいいの
か、頭を抱えてしまった。というのも、どの扉にもメデ
ューサの顔が描かれているのだ。

きた
●北の扉へ → 329 へ

ひがし
●東の扉へ → 140 へ

にし
●西の扉へ → 334 へ

みなみ
●南の扉へ → 34 へ



ああい^{ふん い き}う^{ろう ば}雰^{ばなし}囲^で氣^での老婆は、よくおとぎ話に出てくる。
 き^{ようかい}まって^{まもの}妖怪^{やく}か魔物^{ちか よ}の役だ。近^{ぶ なん}寄^ららない^{ほう}ほう^がが無^{ぶ なん}難^だだろ
 う。老婆に背を向けて、一^{ぼ ふ}歩^ふ踏^みみだしたとたん、地^{じ めん}面^がが
 グニヤリとへこんだ――。

ドテン!!

みごと^{おお}と^お大きな^{あな なか}落^らとし^{かつ か}穴^かの中に^{にんげん}落^さ下^{さいてい}して^いしまう。
 「お^{としより}年^{たいせつ}寄^にを^し大切^にに^しない^{なん}なんて、人^{にんげん}間^さとして^{さいてい}最^い低^いよ」
 見^み上^あげると、美^{うつく}しい^{おんな}女^{ひと}の^み人^みが、こ^みち^らを^み見^みて^いいた。
 「わたしはゼウスの娘、女^{むすめ}神^めアテナ。老^ば婆^ばに^ば化^ばけ^ばて^ばあ^ばな^ば
 た^{ため}を^{すこ}試^{すこ}して^{なか}いた^{なか}の^{はんせい}よ。少^{はんせい}し^いそ^いの^い中^いで、反^{はん}省^{せい}して^いな^いさ^いい」
 あ^{かお}き^めれ^が顔^がで^き女^き神^きは^き消^きえ^きた。き^きれ^きい^きな^き人^きに^きし^きか^きら^きれ^きる^きと
 落^こち^こ込^こむ^こな^こあ。^{ちりよく}(知^{ちりよく}力^{ちりよく}、体^{たいりよく}力^{たいりよく}ポ^ポイ^ポン^ポト、と^とも^とに^とマ^マイ^マナ^マス^マ1)
 や^{あな}っ^{だつしゆつ}と^{だつしゆつ}の^{だつしゆつ}こ^{だつしゆつ}と^{だつしゆつ}で、穴^{あな}か^{だつしゆつ}ら^{だつしゆつ}脱^{だつしゆつ}出^{だつしゆつ}。こ^{さき}の^{さき}先^{さき}、ど^{すす}う^{すす}進^{すす}も^{すす}う^{すす}。

●もう一度^{どもり}森の中へ → 144 へ

●まっすぐに進む → 71 へ

と^とび^とら^とあ^あ扉^あを開^あけたとたん、敵^{てき}の^け気^け配^{はい}をか^かぎ^かと^かる。思^{おも}った^{とお}通^{とお}り
 だ! な^なめ^なく^なじ^なのお^お化^ばけ^けが^け床^{ゆか}を^{ゆか}は^{ゆか}っ^{ゆか}て^{ゆか}い^{ゆか}る。

え^ええ^えい、気^き持^もち^も悪^{わる}い。塩^{しお}でもあれば^{しお}まい^{しお}て^{しお}や^{しお}る^{しお}の^{しお}に。

「わ^わし^しは、な^なめ^なく^なじ^なで^では^はな^ない。ネ^ネトラ^{トラ}だ! こ^これ^れで^でも^もひ
 と^めつ^め目^め族^{ぞく}の^{ぞく}由^ゆ緒^いあ^いる^い血^ちを^ち受^うけ^うつ^うい^うで^うい^うる^うん^うだ^うぞ」

ヤ^{おこ}ツ^{おこ}が^{おこ}怒^{おこ}っ^{おこ}て、飛^とび^とか^とか^とっ^とて^とき^とた^と!

たいりよく ぶりよく ちりよく
体力ポイント+武力ポイント+知力ポイントは？

● 30 以上 \rightarrow 94 へ

● 29 以下 \rightarrow 150 へ

うぬぬ。

あいて がんせき
相手が岩石とあっては、どの武器も役に立たない！

こうげき
ヤツの攻撃をよけているだけでは、そのうちやられて
しまうだろう。

ちりよく たいりよく
知力ポイント+体力ポイントは？

● 16 以上 \rightarrow 187 へ

● 15 以下 \rightarrow 150 へ

なんとか、ヤツの動きを止めなければ……。

「やーい、肥満体！ そんなに太っていたんじゃ、立派
な羽も役に立たないだろう」

「なに!?」ヤツが立ち止まった。しめた。

「バカにするな。飛ぶことぐらい朝めし前だ」

「じゃあ、飛んでみせろよ」

「いいとも！」

いじ 必死に羽をバタつかせた。しか
し、しっかり地についた足は、まるで浮こうとしない。

しめしめ……。

「浮いたかどうか。よ〜く見てやるよ」確かめるふりを
して、右足を思いっきり引っ張る。



スデン！ コビルはあお向けにひっくり返った。

「わ〜〜、起きあがれないよ〜〜」

短い手足をバタつかせて、ヤツはもがきだした。

「そんなに、ブクブク太るからさ」

「お願いだ。助けてくれ！ もう襲ったりしないから。

たのむ。このままじゃ、永久に起きあがれないよ〜〜」

ヤツはわめき散らす。助けてやるか？

● Yes → 396 へ

● No → 81 へ

おやっ！ この部屋はボクの家いえの居間だ。

あっ、家族が泣いているぞ。どうしたんだろう。

「いったい、あの子こはどこへ行ってしまったんだ！」

「早く、帰かえって来てちょうだい」

父さんと母さんが悲しんでいる。ボクは急に家族のもとへ帰りたくなった。

しかし、なんかヘンだぞ。ボクの両親がこんな所ところにいるわけがない。それにボクがいくら大声で叫んでも、だれもこちらを向かない。

そうか、ここは幻まぼろしの部屋なんだ。だまされるもんか！

よし、次の部屋に行こう。

扉が北と東と南にある。

どの方向の扉へ進んだらいいだろう？

320

「わ〜ん、起きあがれないよ〜」 まったく情けない悪魔だ。





321

●北の扉へ → 334 へ

●東の扉へ → 34 へ

●南の扉へ → 338 へ

322

つぎ へ や 次^{つぎ}の部屋はまったくのがらんだうだった。敵^{てき}を探^{さが}して、
 つぎ すす 次^{つぎ}へ進^{すす}む。南^{みなみ}の扉と東^{ひがし}の扉があるぞ。南^{みなみ}はどす黒^{くろ}い血^ちの
 いろ ぬ 色^{いろ}に塗^ぬられている。東^{ひがし}は黄金^{おうごん}に輝^{かがや}いている。

どちらを選^{えら}ぼうか？

●南の扉へ → 334 へ

●東の扉へ → 329 へ

323

グウガルル……。

あらわ 現^{あらわ}れたのは、ふたつの頭^{あたま}をもつ、炎^{ほのお}のような毛色^{けいろ}をし
 いぬ やみ なか た犬^{いぬ}だった。闇^{やみ}の中に、燃^もえるようなオレンジ色^{いろ}が浮^うか
 じごく ばんけん びあがる。地獄^{じごく}の番犬^{ばんけん}というわけか。

「そうだ、ツインベロスだ！ おまえをこの先^{さき}へ通^{とお}すわけにはいかん」

ヤツは、テレパシーで話^{はな}しかけてくる。こついは、今^{いま}
 いじよう きようてき まで以上^{いじよう}の強敵^{きようてき}のようだ！ どうやって、戦^{たたか}おうか？

ムチを持^もっていて、なおかつ、武力^{ぶりよく}ポイント+知力^{ちりよく}ポ
 いントは、15 以上^{いじよう}か？

●Yes → 12 へ

●No → 83 へ

これが解^とかれてしまったら、おしまいだ。祈^{いの}るような
気持^{きもち}で問題^{もんだい}を出す。

「海^{うみ}と陸^{りく}との間^{あいだ}にあるものは？」

「簡単^{かんたん}だ。『と』の字^じだ。くだらない問題^{もんだい}を出しやがって。

さあ、約束^{やくそく}を果た^はしてもらおう」

うわあ、オヘソをとられたら死んじゃうよ〜〜。

ヘソクレ〜〜！ と叫^{さけ}びながら、ヤツ^{せま}が迫^{せま}ってくる。

体力^{たいりよく}ポイントは？

● 13 以上^{いじよう} → 397 へ

● 12 以下^{い か} → 150 へ

その部屋^{へ や}の天^{てん}井^{じよう}には、直^{ちよく}径^{けい}2メートルぐらいの大きな
穴^{あな}が開^あいていた。穴^{あな}をのぞくと、上^{うえ}にも部屋^{へや}があるらし
いことがわかった。ペガサスの翼^{つばさ}を持^もっているか？

● 持っている → 312 へ ● 持っていない → 382 へ

ビューン、ビューン！

四方^{し ほう}八方^{はつ ぽう}から、飛^とんでくる鏡^{かがみ}の破^は片^{へん}をよけながら、次^{つぎ}
の部屋^{へ や}へ進^{すす}む。東^{とう}西^{さい}南^{なん}北^{ぼく}、いったい、どの部屋^{へや}に行く扉^{い とびら}
を選^{えら}んだらいいのか？

● 東^{ひがし}の扉^{かど}へ → 348 へ

● 西^{にし}の扉^{かど}へ → 3 へ

● 南^{みなみ}の扉^{かど}へ → 269 へ

● 北^{きた}の扉^{かど}へ → 67 へ



そんなふうにおく村長の奥さんはとても優しい人だった。

クタクタに疲れたボクをあわれんで、暖かいスープやいろいろなごちそうを出してくれた。

これなら、今晚はゆっくりと眠れるな。

と思ったとたん、村長の奥さんが「キャー」と悲鳴をあげる。

「た、たいへんよ。この子、鏡に映っていないわ！ あなたあー、この子、吸血鬼よ!! 早くつかまえて」

えっ、ボクは吸血鬼なんかじゃないのに…………。

どうしよう。逃げた方がいいのか、それとも、ボクが吸血鬼でないと誤解を解くべきか？

●逃げる → 202 へ

●誤解を解く → 128 へ

ここは……？ また、最初と同じ森の中だ。

「ピットよ」声とともに、あの老人が現れた。

「早く革袋の中を調べてみなさい。鏡の中を移動している間に、アイテムが落ちてしまったようじゃぞ」

えっ!? 驚いて、革袋を開けてみる。本当だ! アイテムが3つしか残っていない。(アイテムを3つ選んで、リストからそれ以外のアイテムをすべて消す)

「まあ、3つ残っていただけても、幸いじゃ。それに、この世界でも、アイテムを入手できる。そう、落胆せんで

もいいじゃろう」

「ところで、ここは、どこなんですか？」

「ここは、^{どうわ}童話世界じゃ」

「ここにメデューサがいるんですか？」

「いや。だが、^{おお}多くのフィクション世界の中で、この世界がいちばん、メデューサに^あ荒らされているんじゃ。この世界の^{ぼうけん}冒険を成し^な遂げられなければ、おまえはメデューサを^{たお}倒せないだろう。ともかく、^{せいこう}成功を^{いの}祈る」

老人は消えた。なんだか、^{たいへん}大変な^{たび}旅になりそうだぞ。

ボクは、^{もり}森の^{みち}道を^{ある}歩き^{はじ}始めた。→ 90 へ

^{てつ}鉄のように^{おも}重い^{とびら}扉をやっとの^{おも}思いで^お押しあけた。と、
^{かたち}クラゲの^ば形をした^{もの}化け物が^うプカプカと浮いている。

ピシュッ！

^{とつぜん}突然、そのうちの1匹が^{びき}ボクの^{かお}顔を^とかすめるように飛んできた。そして、^{むすう}無数の^{しよくしゆ}トゲのついてる^し触手を^めボクの^の目に^い伸ばしながら、こう言った。

「オレは^{めいふ}冥府の^{とりで}砦に住む^すコメトだ。この^ふ触手に^{もの}触れた者は^{もうどく}猛毒が^{からだじゆう}体中を^{まわ}回り、^しもがきながら死んでいくのだ」

バトルだ!! ^{したが}ルールに従って、^{てき}敵との^{しょうはい}勝敗を^{けつてい}決定せよ。

●^か勝った → 66 へ

●^ま負けた → 150 へ



330

ポケットの中にあつた^{なか}解毒剤^{げどくざい}のビンを取り出し、中の^{えきたい}液体をゴクリと^の飲んだ。なんだかまだ^{あたま}頭がボーとする。
しかし、どうやら^{いのちびろ}命拾いをしたらしい。→ 30 へ

331

部屋^{へや}の扉^{とびら}を開けるやいなや、ボクを^{ねら}狙って鏡^{かがみ}の破片^{はへん}が^{むすう}無数に飛ん^とでくる。鏡^ものタテを持^もっているか？

●ある → 326 へ

●ない → 271 へ

332

化け物^{ばもの}の心臓^{しんぞう}を射抜^{いぬ}いたとたん、少年^{しょうねん}は再び^{ふたたび}生き返^{かえ}った。「ボ、ボクは^{あたま}いったいどうした^{なん}んだろう。頭が何^{なん}だか^か重^{おも}くて^き気持^もちが悪^{わる}いや」(武力ポイント・プラス1)

少年はきつと森^{もり}の中^{なか}で化け物^のに乗りうつ^のられたんだ。

戦^{たたか}いがすみ、ようやく、ひと^{ここち}心地つく。

ふと足元^{あしもと}を見ると、緑^みのハート^{みどり}が落^おちていた。(緑のハート入手。チェックリストに記入) → 21 へ

333

宿^{やど}につき、食事^{しょくじ}を取^とっていると、宿のおかみさんとお客^{きやく}の話^{はな}し声^{こえ}が聞^きこえてきた。

「一度^{ひと}も笑^{わら}ったことのないお姫^{ひめ}さまを笑^{わら}わせた者^{もの}には、ほうびが^{あた}与えられるそうだよ」

へえー、これはいいことを聞^きいたぞ。(知力ポイント・プラス1) → 135 へ

ギィ〜、不^ぶ気^き味^みな音^{おと}を立てて、扉^たがあいた。すると、
部^へ屋^やの中央^{ちゆうおう}で、ふたつの目^めをギョロつかせている生物^{いきもの}が
いた。まるで、おもちゃの鼻^{はな}メガネのようだ。

「ワッハハハ」

化^ばけ物^{もの}があまりにもぶかつこうなので、思^{おも}わず吹^ふき出^だ
してしまった。

「オレさまをバカにしたな。こう見^みえても、オレはメガ
ネハナーンという、れっきとしたモンスターなのだ。オ
レさまの力^{ちから}で、お前^{まえ}など、すぐさま、ひねりつぶしてや
る！」

今^{いま}の武^ぶ力^{りよく}ポイン^いト^{じよう}はいくつか？

● 10 以上 → 353 へ

● 9 以下 → 150 へ

クソッ！ キーパーめ、いったい、どこから襲^{おそ}ってく
るのか、ボクには見^{けんとう}当^{とう}もつかない。よし、それなら、こ
の矢^やでヤツの羽^{はね}を射^い抜^ぬいてやる。ボクは矢^{はな}を放^{はな}った。

やった、ヤツは羽^{つらぬ}を貫^{ゆか}かれて、床^おに落^おちてきた。

すかさず踏^ふみつぶしてやる。

キーパーは炎^{ほのお}となつて消^きえていった。そして、そのあ
とには光^{ひかり}の矢^{のこ}が残^{にゆうしゆ}されていた。(光^{ひかり}の矢^{のこ}入^{にゆうしゆ}手^{しゆ}。チェッ
ク
リス^{きにゆう}ト^どに記^へ入^や。た^{とお}だ^{ひと}し、一^{ひと}度^ど、この部^へ屋^やを通^{とお}った人^{ひと}は二^に
度^ど入^に手^どすることはできません)



ボクは光の矢を手にして、北、西、南にある扉のうちひとつを選ぶ。

●北の扉へ → 141 へ

●西の扉へ → 67 へ

●南の扉へ → 348 へ

あれっ？ 人がいるぞ。木陰に男女の姿が……。

「ねー、ねー、イオちゃん。天空の喫茶オリンポスで、お茶飲まない？」

なんだ、あのデレッとした顔の男。デカいずう体をつくねらせて……。女の人が、いやがっているじゃないか。

ボクに気がつくと、男はあわてて知らんぷり。

「あー、ゴホン。わしは、この神話世界の神々の王、ゼウスだ」おどすようにギロリとにらむ。

「おまえは、ピットだな。まだ旅を始めたばかりだろう。心がけ次第では、いつかおまえを助けてやってもよいぞ。がんばって旅を続けることだ」

そう言って立ち去るゼウス。と思ったら、クルッとふり向く。ワー!! 閻魔みたいにコワイ顔！

「さっきおまえが見たことだが、だれにも言ってはならんぞ。とくにわしの妻ヘラにはな。いいな、わかったか」

そう言うときゼウスは、驚に姿を変え、空へ飛び去った。

(知力ポイント・プラス1) → 35 へ

「シュルム、シュルム、シュルム！」

そう唸りながら、ヤツは、^{うな}胞子^{ほうし}をまき^ち散らす。これだけ主^{しゅ}張^{ちやう}してるんだから、こいつの名^な前はシュルムっていうんだろう。

こうなったら、戦^{たたか}うしかない！

武器^{ぶき}は、何^{なに}を使^{つか}うか。

●ファイア → 298 へ ●ムチ → 350 へ

●弓^{ゆみ}しか持^もっていない → 99 へ

扉^{とびら}を開^あけると、そこはまっ暗^{くら}な部屋^{へや}だった。どこからも光^{ひかり}が射^さしていない。用^{よう}心^{じん}しなければ……。

ボクは手^てさぐりで進^{すす}んで行^いった。これじゃあ、いったい、次^{つぎ}の部屋^{へや}に行^いくのにどの扉^{えら}を選^{えら}んだらいいかわからない。

しばらくすると、目^めが暗^{くら}闇^{やみ}になれてきた。どうやら、北^{きた}と東^{ひがし}と南^{みなみ}に扉^{かど}があるようだ。どれに進^{すす}むべきか？

●北^{きた}の扉^{かど}へ → 321 へ ●東^{ひがし}の扉^{かど}へ → 310 へ

●南^{みなみ}の扉^{かど}へ → 294 へ

勢^{いきお}いよく、ボクの周^{しゅう}圍^{うい}を飛^とび回^{まわ}るタマンボ。ヤツはメデューサによって生^{せい}命^{めい}を与^{あた}えられた化^ばけ物^{もの}だ。

考^{かんが}えている暇^{ひま}はない。今^{いま}だ、攻^{こう}撃^{げき}だ!!



タマンボの^め目^むに向かって、ボクは^{たいあ}体当たりした。

「バカなヤツ。お^{まえ}前^{たお}なんか、倒^{たお}してしまえば、^{たま}ただの玉^{たま}ころさ」(武力ポイント・プラス1)

しかし、^{ゆだん}油断^{つぎ}するな。次^{つぎ}の^{へや}部屋^{あら}には^{てき}新^またな敵^まが待^{まち}って
いるのだ。^{きた}北^{ひがし}、^{にし}東^{とびら}、^{にし}西^{とびら}の^{とびら}扉^{とびら}、どの^{とびら}扉^{とびら}に向^{むか}かうか？

●北の扉へ → 3 へ

●東の扉へ → 269 へ

●西の扉へ → 295 へ

^{とつぜん}突然^{しかい}、^{しがい}視^{しがい}界^{しがい}が^{ひろ}パ^{ひろ}ー^{へいげん}ツ^でと^で広^でが^でった、^{へいげん}平^で原^でに出^でたのだ。

ん？ あれは？

はるか向^むこうに^{てん}点^{てん}のよう^{ひとかげ}な^み人^{おも}影^{おも}が見^みえる。と思^{おも}うまに、
見^みる^{おお}見^{おお}る^{おお}そ^{おお}れは^{おお}大^{おお}きく^{おお}な^{おお}って、^め目^めの^{まえ}前^{まえ}に^{きよじん}巨^{あらわ}人^{あらわ}が^{あらわ}現^{あらわ}れた。

ウワーッ、^{なん}何^{なん}だ、こ^{なん}い^{なん}つ^{なん}は!?

「オレさまは、巨^き人^{にん}キ^きク^くロ^ろペ^ぺだ。この^{へいげん}平^で原^では、オレ^{おれ}さ^さま^まの^なな^わば^ばり^りだ。こ^{ここ}こ^{ここ}を^{とお}通^{とお}り^りた^{たい}い^{いの}の^{なら}なら、オレ^{おれ}さ^さま^まと^{はし}走^{はし}り^り
く^{くら}ら^べを^をせ^せね^ねば^ばな^{なら}ん」

ジョーダン、こ^かんな^か巨^か人^{にん}に^に勝^かて^てっ^ひこ^ひない。^ひ引^ひき^{かえ}返^{かえ}そう。
「こ^にら、^に逃^にげ^みる^みな！ オレ^{おれ}さ^さま^まに^み見^みつ^つか^かつ^つた^たら、^{しょうぶ}勝^{しょうぶ}負^ふを^を
^さ避^さける^{ける}こ^{こと}は^はで^でき^きん^んぞ」

しかたがない。と^{とり}り^りあ^あえ^えず、^{しょうぶ}勝^{しょうぶ}負^ふす^する^るし^しか^かな^なさ^さそ^そう^うだ。
^{てんし}天^{てんし}使^しの^{はね}羽^{はね}を^も持^もっ^もて^てい^いる^るか？

●持^もっ^もて^てい^いる → 104 へ

●持^もっ^もて^てい^いない → 219 へ

ふね 舟をこいで、しま 島に向かう。

あっ！ あれは何だ!?

ヒトデの群れが、空を飛んでくる。あいつらも敵か!?

ヤツらは、舟の上 空で止まると、いっせいに、青い液
を口から吐き出した。

その液は、舟底に、3つの文字を書く。「モイラ」

うへん、芸の細かいヤツらだ。

バトルだ！ ルールにしたがい、敵とのジャンケンで、

ピット自身の戦闘力を決定せよ。

●勝った → 253 へ

●負けた → 76 へ

日が暮れはじめた。空には、大きな三日月。

れれっ？

スーッと三日月が、平原へ落ちてきた。よく見ると、

ひとりの女の人が、腰かけている。

月が平原のすれすれのところまでくると、ポンと、その人が飛び降りた。そして、こちらに近づいてくる。月のように、ぼうっとかすかな光に包まれながら。

「わらわは、月の女神へレーネじゃ」

妖し気な美しさをたたえ、女の人が言った。

ナルシスを連れてくるか？

●Yes → 110 へ

●No → 43 へ



343

とびら 扉をあけると、いきなり、ビョーンと化け物が飛びか
かってきた。スルメのお化けだ。

「オレ様は、カイメルスだ。お前など、この自由自在
に動く足で絞め殺してやる!!」

バトルだ! ルールに従って、敵との勝敗を決定せよ。

●勝った → 347 へ

●負けた → 150 へ

344

「今度は、首をひとひねりだ!」

うお——と怪物のようにうなりながら、ヤツが迫っ
てくる。ボクは、せまい部屋の中をバタバタ逃げまわる。

だめでもともとだ! ボクは、弓矢をかまえた。

祈るような思いで、矢を放つ。

矢は、ヤツの心臓に命中! その瞬間、ヤツはドサリ
と床に倒れた。

やった!

この間に逃げよう。そう思ったとき、足元に1本の矢
が落ちているのを発見した。ふつうの矢の2倍はある太
い矢だ。

もらっていこう。(聖なる矢入手。チェックリストに記
入。ただし、前にこの部屋を通った人は入手できません)

さあ、脱出だ! 北と東のどちらの扉へ進むか?

●北の扉へ → 338 へ

●東の扉へ → 29 へ

に逃げよう。

ボクは、全速^{ぜんそく}力^{りき}で駆け出した。ところが、亡霊^{ぼうれい}のよう
にヤツは、どこまでもどこまでもついてくる。

ひえ〜〜、助^{たす}けてえ〜〜。

「え〜い、だらしないやつめ」

目の前^{め まえ}に、ひとりの兵士^{へいし}が現^{あらわ}れた。ボクを冥府界^{めいふかい}へ導^{みちび}
いたあの兵士だ。助かった！

「これしきの敵^{てき}で音^ねをあげていては、この冥府界^{めいふかい}での冒^{ぼう}
険^{けん}を成^なし遂^とげることはできないぞ」

兵士は、ガニユメデをわしづかみにすると、その触手^{しよくしゆ}
をむしりとった。

「こいつは、触手^{うしな}を失^ううと、動^{うご}けなくなってしまうんだ」

なるほど。感心^{かんしん}しているうちに、兵士は、

「もう、二度^どと助けないぞ」

と言^いい捨^すてて消^きえた。(武力^{ぶりよく}、知力^{ちりよく}ポイント、ともにマ
イナス1) → 10 へ

分岐点^{ぶんきてん}だ。目の前^{め まえ}で道^{みち}が三方向^{ほうこう}に分かれていたが、そ
のうち二方向には、立^たて札^{ふだ}が立っている。

左^{ひだり}の道の立^ちて札^{じようせ}には、「地上^{ちじようせ}世界^{かい}へ」、中央^{ちゆうおう}の道の立^ち
て札^{ふだ}には、「鏡^{かがみ}の世界^{せかい}へ」と書^かかれている。

右^{みぎ}には何^{なに}もない。



346

さて、どの道へ^{すす}進むか？

●左の道へ → 283 へ ●中央の道へ → 193 へ

●右の道へ → 116 へ

347

カイメルースの^{のうてん}脳天にパンチをくらわせる。

グニャ、グニャ！

カイメルースは^{あたま}頭を^お押さえながら^{たお}倒れた。

よし、先へ^{さき}進もう。この^{すす}部屋からは^へ南と^や西と^{みなみ}東へ^{にし}続^{ひがし}く^{つづ}
^{とびら}扉がある。しかし、東へ^い行くと^{いりぐち}入口にもどってしまうの
だ。^{ぜんしん}前進あるのみ。南と西だけしか^{えら}選べないぞ。

●南の扉へ → 65 へ ●西の扉へ → 97 へ

348

「こんなところにサポテンがあるぞ」

「ハハハ、^{わたし}私はサポテンではない。ホーラだ。このトゲ
で、お^{まえ}前の^{からだ}体を八つ^や裂^ざきにしてくれるわ」

バトルだ！ ルールに^{したが}従って、^{てき}敵との^{しょうはい}勝敗を^{けつてい}決定せよ。

●勝った → 247 へ ●負けた → 150 へ

349

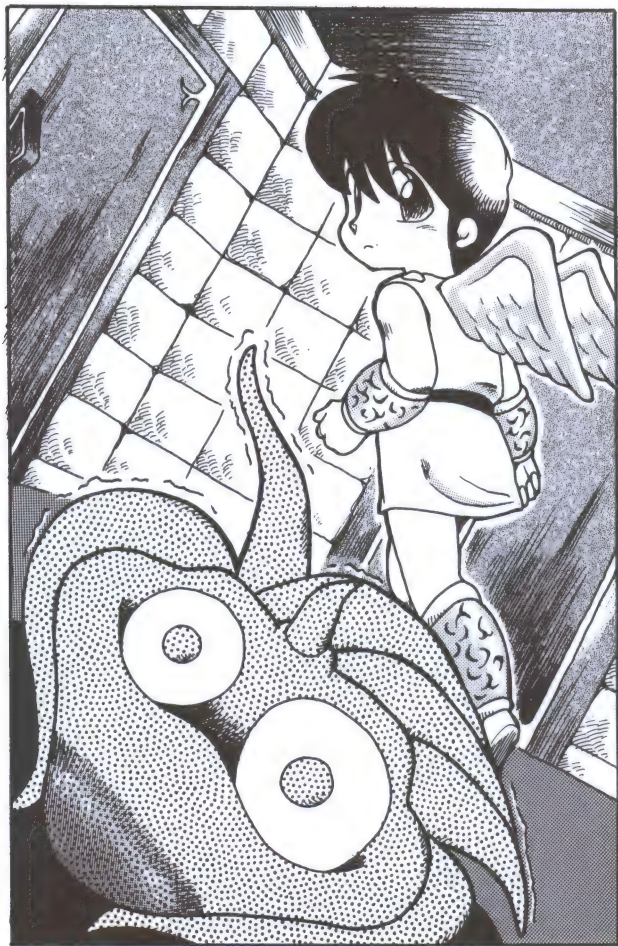
^{とつぜん}突然、^{ぜんぽう}前方から走ってきた^{はし}女の^{おんな}人^{ひと}に^よ呼びとめられた。

「ねえ、ちょっとあなた！ わたしの^{おつと}夫の^みゼウスを見な
かった？」

うわあ。目をつ^めり上^あげて、コワ〜イ^{かお}顔。

347

うぐぐ。カイメルースは頭を押さえながら倒れた。ザマアミロー





349

なんだか、しかられているみたいな気分だ。^{きぶん}

ゼウスに^あ会っているか？

●会っている → 273 へ ●会っていない → 101 へ

350

ビシッ！

ムチをふり^お降ろした。たったひとふりで、敵^{てき しさん}は四散！

すごい威力^{いりよく}のムチだ。これがあれば、鬼^{おに}に金棒^{かなぼう}だぞ。

(武力ポイント・プラス1) → 6 へ

351

ヤツは地上^{ちじょう}に^お降り、ジャンプして飛びかかってきた。

が、ヤツがボクに飛びつくより、ボクの矢^やがヤツの丸^{まる}い腹^{はら}につき刺^ささる^{いつしゆん}ほうが一瞬^{はや}、早かった。

ドサッ。ヤツは地面^{じめん}に^お落ちた。破裂^{はれつ}した白^{しろ}い腹^{みどり}から緑^ちの血^{なが}がドクドク流れ出す。

うえ——。気持ち悪い。早く先^{さき}へ進^{すす}もう。

しばらく行くと、平原^{へいげん}に出た。(武力ポイント・プラス1) → 300 へ

352

こんな妙^{みょう}なやつ、相手^{あいて}にしていられない。逃^にげるにか
ぎる！

ビュン!! ボクは、天使^{てんし}の羽^{はね}を使^{つか}って、はやてのよう
に平原^{へいげん}を駆^かけ抜^ぬけた。

どのくらい進んだのだろうか？ 着いたところは、木が
まばらに生えている平地だった。 → 186 へ

「バーン！」

メガネハナーンに真正面から、体当たり。ヤツは床に
倒れて動けなくなった。ヤツの体を押さえつけて、ふた
つの目をつぶす。

目の見えなくなったメガネハナーンは自分から壁に突
進して倒れていった。(武力ポイント・プラス1)

「フン、口ほどにもないヤツだな」

ボクは部屋のまん中に立ち、次の扉を選んだ。

●北の扉へ → 322 へ

●東の扉へ → 293 へ

●南の扉へ → 321 へ

ボクはミノスの牙に向けて、石を投げた。

「バキッ！」

命中！ 牙がなけりゃ、あんなの恐くない。

ボクはジャンプして、ヤツの脳天をキックした。そし
て、とどめにパンチを浴びせた。ミノスは脳天から、血
しぶきをあげて、グッタリとなった。(武力ポイント・プ
ラス1)

次の部屋は北と東と西だ。さて、どの扉を選ぶべきだ



ろうか？

●北の扉へ → 358 へ

●東の扉へ → 325 へ

●西の扉へ → 29 へ

「あ——、ショックだわ。あたしの^{うたごえ}歌声より美しい^{うつく}音色^{ねいろ}があるなんて。セイレンちゃん、^お落ち込^おこんじゃう」

^{しま}島には、^{とり}鳥の^{まもの}魔物が^な泣きわめいていた。美しい女の^{おんな}顔^{かお}をしているが、^{りようて}両手^{つばさ}のかわりに^は翼^{りようあし}が生え、^お両足^{すくも}には鋭い^{ひか}ツメ^{こえ}が光^{ぬし}っている。こいつが^{こえ}声^{ぬし}の主か！

ボクに^き気がつく^もと、魔物^もは、ボクの持^{たてごと}っていた^{たてごと}堅琴^{たてごと}に鋭い^{しせん}視線^なを^い投^いげて^い言^いった。

「^{ねが}お願い！ その^{たてごと}堅琴^{たてごと}を^{れんしゅう}ちょうだい。あたし、その^{れんしゅう}堅琴^{れんしゅう}で、も^{れんしゅう}っと歌^{れんしゅう}がうまくなるように^{れんしゅう}練^{れんしゅう}習^{れんしゅう}するわ」

なんて^た立ち直^{なほ}りが^{はや}早い^{ぜん}んだ。あ^{あいだ}然^{あいだ}として^{あいだ}いる^{あいだ}間^{あいだ}にヤツは、^{あいだ}堅琴^{あいだ}を^{あいだ}ひ^{あいだ}った^{あいだ}く^{あいだ}っ^{あいだ}て^{あいだ}い^{あいだ}った。

^き気がつく^もとひとつの^{なか}ビン^{みつ}を持^もた^もさ^もれて^もいる。中^{なか}に蜜^{みつ}の^{みつ}ような^{みつ}もの^{みつ}が^{みつ}入^{みつ}って^{みつ}いた。^{たてごと}堅琴^{たてごと}の^{たてごと}かわ^{たてごと}りに^{たてごと}セイレン^{たてごと}が^{たてごと}く^{たてごと}れた^{たてごと}ん^{たてごと}だ^{たてごと}ら^{たてごと}う。^{みつぎけにゆうしゆ}(蜜酒^{みつぎけにゆうしゆ}入^{みつぎけにゆうしゆ}手^{みつぎけにゆうしゆ}。チェッ^{きにゆう}クリ^{きにゆう}スト^{きにゆう}に^{きにゆう}記^{きにゆう}入^{きにゆう}せ^{きにゆう}よ。

^け堅琴^けを^けリス^けト^けから^け消^けす)

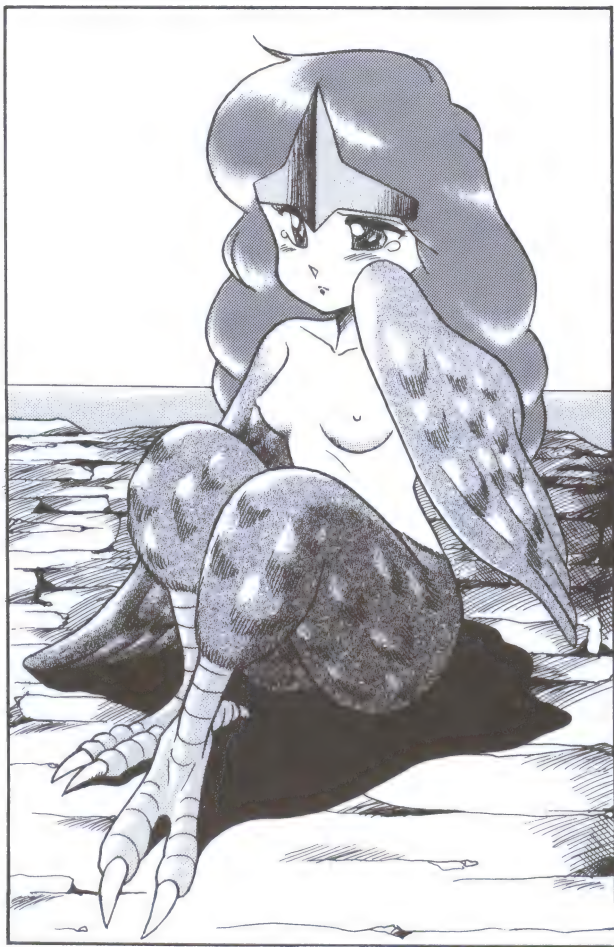
さて霧^{きり}も^は晴^はれて^{いま}きた。今^{いま}の^{いま}うち^{いま}に^{いま}島^{いま}を^{いま}出^{いま}よう。

も^{きし}との^{きし}岸^{きし}にも^{きし}ど^{きし}るか、それ^{はんたいがわ}とも^{はんたいがわ}反^{はんたいがわ}対^{はんたいがわ}側^{はんたいがわ}の^む岸^むに^む向^むかう^むか。

●もどる → 77 へ

●反対側の岸へ → 89 へ

島では、セイレンという美しい鳥の魔物が泣きわめいていた。





なんて奇妙なヤツなんだ。

霧の向こうから現れたのは、ずんぐりむっくりしたひとつ目の怪物だった。どこを見ているのかわからないような大きな目。だらしなく開かれた口。

ヤツを観察しているうちに、怪物は、ボクのまん前に迫った。相手の出方をうかがうように、しばらく対峙。

「わっ。おまえはだれだ!？」

驚いたように怪物が言った。こいつ、今までボクに気づいていなかったのか!? 拍子抜けするぜ。

「ボクは、勇者ピットだ」勇者を強調して、ボクは言う。

「オレは、悪魔コビルだ」相手も悪魔を強調して言った。

プッ。ボクと怪物は、お互いに吹き出した。

「悪魔だって？」

「勇者だって？」

相手の言葉を聞いて、今度はお互いにムツとする。

「フン、ヒヨッ子が……。まだお尻にカラがついてるぜ」

「そっちこそまぬけ面しやがって、百貫デブ!」

「気にしていることを、よくも! オレが悪魔だってことを証明してやる!」

対決だ! 何で戦うか?

●ムチ → 302 へ

●弓 → 45 へ

かがみ

鏡だ！

くうちゅう

空中にぼつんと、だ円形の鏡が浮いているのだ。

どこからも^{ひかり}光を受けていないのに、なぜかキラキラ^{かがや}輝

いている。

おそ

恐る恐る鏡をのぞき込む。

あ——っ！

からだ

体が吸い込まれてゆくのがわかった。

かぜ あたま

風が頭のとっぺ

んから、足元のほうへヒュウと^{なが}流れてゆく。 → 257 へ

とびら

扉をあけると、部屋の片隅に看護婦の姿をした女の人

が捕えられていた。^{くさり}鎖でつながれた足が、^{あし}痛い^{いたいた}。

「わたしはおとぎ世界の病院に勤めるナースです。メデューサのために薬を届けにきたら、そのままとらえられてしまっ……」

ボクはナースをつないでいる鎖をはずそうとした。

むり

「無理よ、今のあなたの力では……。私のことはいいから、

はや

きき

すす

ら、早く先へ進んで。そうだわ、もしものときのために、

この^{げどくざい}解毒剤をあげるわ」ナースはそう^い言って、ボクに^{げどくざい}解毒剤の入ったビンをくれた。^{にゆうしゆ}（解毒剤入手。前にこの部屋を通ったことがある人

は入手できません）

しんぱい

ナースのことは心配だがボクには^{しめい}使命がある。4つの



とびら 扉のうち、ひとつを選び、えら 前進しなければならぬ。

● 東の扉へ → 96 へ

● 西の扉へ → 310 へ

● 南の扉へ → 245 へ

● 北の扉へ → 177 へ

とびら 扉をあけると、てんじょう 天井からこうもりのような化け物が襲
いかかってきた。すばや 素早くよけたが、ヤツははね 羽根をパタッ
かせながら、ボクの顔のまわ 回りをグルグルと回る。

「お前はなにももの
まえ 何者なんだ？」

「オレ様か、オレ様は、キーパーだ」

ガブリ。ヤツはボクのみみ 耳にかみついてきた。て 手で払い
のけても、あきらめずにこうげき 攻撃してくる。

たいりよく 体力ポイント + ぶりよく 武力ポイントはいくつかな？

● 25 以上 → 335 へ

● 24 以下 → 150 へ

むりなんだい 無理難題だ。このきむずかしい 神の前で、きよく つく 曲を作れな
んて。ボクって、プレッシャーによわ 弱いんだ。ヤケクソに
なるとにん き か し ゆ 人気歌手のヒット曲をがなりた 立てる。

「わーっ、何だ、そのセンスのな 欠けらもないみょう 妙な曲は！
わたしのせんさい しんけい は かい 繊細な神経が破壊されてしまう！」

お 追いたてられて、しかたなくある 歩き出す。ぶんきてん で 分岐点に出た。
みち さ ゆ う わ ひだり つづ 道は左右に分かれている。左は丘に続く道だ。

● 右の道へ進む → 85 へ

● 左の道へ進む → 259 へ

「おまえにはまだ、^{ゆうしや しるし}勇者の印の、^{つばさ あた}ペガサスの翼を与えることはできん。もう少し、^{すこ たび つづ}旅を続けて修業を積み！」

ガーン！ ショックを^う受けて、トボトボ^{ある}歩き出す。

(^{ちりよく}知力ポイント・マイナス1)

いつの間にか、ボクは、ひとつの^{どうくつ}洞窟の入口に^た立っていた。そして何気なく、その中へ^{なか はい}入っていく。 → 121 へ

クソッ!!

「次から次にトーテムが^{てんじよう}天井から、^{くず お}崩れ落ちてくるぞ」
力の限りを振りしぼって、ボクはトーテムと^{たたか}戦った。

しかし、あっという間にトーテムの下敷きに。

「ウッ、^{くる}苦しい——」

もうダメだ！ そう思った^{おも しゆんかん}瞬間、ボクの意識は^{いしき かんぜん}完全に^{とだ}途絶えてしまったのだ。

END

^み見つけたぞ、^{かがみ}鏡だ！

その^{へ や ゆか}部屋の床に、^{しかく}四角い鏡が^{う こ}埋め込まれていた。この鏡が、^{ほんもの}本物のメデューサのいる^{せ かい}世界に通じているのかもしれない。

^{いさ}勇んで、その鏡に^{と こ}飛び込んだ。 → 55 へ



ウッ、なんて強い力だ。吸血鬼はボクの頭をガッチリつかんで離さない。そして、ギラつく目でボクを見すえた。だんだん、気が遠くなってくる。

「やめてくれえ——」

ヤツはボクの首にツメを立て、牙を向けてきた。

「うっ！」

ついにヤツの牙がボクの首にかみついた。

意識がうすれて、目の前がかすんでくる。

これでボクも吸血鬼のエジキだ。もう、二度と人間にはもどれない。もし、生き返っても、ボクは人間の生き血を求めてさまよう吸血鬼なのか……。

END

「フン、ボクはそんな作り話なんか、聞いている時間はないんだ」

もう、これ以上、こんなウソつき少年につき合ってられない。少年に別れを告げてしばらく行くと、上り坂と下り坂があった。どちらに進むか？

●上り坂へ → 174 へ ●下り坂へ → 392 へ

「くっ、^{くる}苦しい!!」

^{どく}毒が体^{からだ}中に^{まわ}回り^{はじ}始めた。ボクの体は^{はげ}激しくケイレンし、もう、^{いしき}意識がはっきりしない。あー、だんだん^め目の前が暗くなってきた。

END

366

367

「^{くる}苦しい、^{くる}苦しい」とうめきながら、^{しょうねん}少年は^{いき}息絶えてしまった。^{ふしぎ}不思議なことに、^{おおかみ}狼たちも^{つぎつぎ}次々とアワとなり、^{すがた}姿を消していく。

ボクはわけがわからず、ぼんやりと^た立っていた。

ところが、^{とつぜん}突然、^{からだ}少年の体がグチャ、グチャと^き気味の悪い音を^{おと}立てて^{へんけい}変形し^{はじ}始めた。そして、なんと、少年の体から^ば化け物^{もの}が^{しゆつげん}出現!! → 134 へ

^{とびら}扉を開けるなり、^あタナトスが^{くび}首に^ま巻きついてくる。

「^{くる}ウァー、首が、^{くる}苦しい~~~~」

^{たいりよく}体力ポイント+^{ぶりよく}武力ポイント+^{ちりよく}知力ポイントは?

● ^{いじよう}34 以上 → 272 へ

● ^い33 以下 → 150 へ

368

369

^{さいわ}幸い、^{くさき}草切りサソリのスピードは、ノロい。

^に逃げよう。

ここまでくれば、だいじょうぶだろう。



369

立ち止^{たど}まってみて驚^{おどろ}いた。サソリのいた場所^{ばしょ}から、ずいぶん遠^{とお}ざかっている。

(知力^{ちりよく}、体^{たいりよく}力ポイント、ともにマイナス1)

夢中^{むちゆう}で走^{はし}っていたんだな。

あっ、だれか、こっちへ走^{はし}ってくるぞ。 → 349 へ

370

弓^{ゆみ}はろくすっぽ命^{めい}中^{ちゆう}しない。

やっぱりダメだ！ 逃^にげよう。

でも、敵^{てき}はしつこく追^おってくる。わ~~~~ん、助^{たす}けて~~~~。

そう叫^{さけ}びながら、そこらじゅうをかけまわる。

「こ、こら、そう泣^なきわめくんじゃない。みっともない」

気^きがつくと、目^めの前^{まえ}にひとり男^{おとこ}が立^たっていた。

「化^ばけ物^{もの}は、もうわたしがやつつけたよ」

見^みると、矢^やに射^い抜^ぬかれた死^し骸^{がい}がころがっている。

「どうもありがとうございました。ところで、あなたは」

「わたしは、戦^{たたか}いの神^{かみ}ヘルメスだ。おまえはピットだろう？ まったく世^せ話^わのやける勇^{ゆう}者^{しや}だ。これでは先^{さき}が思^{おも}いやられる」

やれ、やれ、といいながらヘルメスは消^きえた。

うっ、われながら、情^{なさ}けない。(体^{たいりよく}力、武^ぶ力^{りよく}、知^{ちりよく}力ポイント、ともにマイナス1)

ああ、疲^{つか}れちゃった。こ^{やす}こ^{やす}で休^{やす}んでいこうか？ → 73 へ

これでは、らちがあかない。そうだ！

ボクは、ヤツに向^むかって叫^{さけ}ぶ！

「や—い、おまえはカエルのくせに、地上^{ちじょう}を飛^とび跳^はねることができないんだろう」

「なにを！ オレ様^{さま}のジャンプ^{りよく}力をしらないな」

しめしめ……。ヤツは地上^おへ降^おりてきた。

今だ！ 再び^{ふたたび}ムチでの一^{いちげき}撃。ムチは、みごとにヤツのからだ^{からだ}とら^{とら}えた。ブヨブヨのケロンの体^{からだ}が、バラバラになつて飛^とび散^ちってゆく。服^{ふく}にもベツトリ、その縁^{みどり}の血^ちがついてしまった。

うえ—、気持^{きもち}ち悪^{わる}い。どこか^{せんたく}で洗濯^{せんたく}しなければ……。

みず^{みず}の水^{みづ}のあるところを探^{さが}しているうちに平原^{へいげん}へ出^でた。(武^ぶ力^{りよく}ポイント・プラス1。体^{たいりよく}力^{りよく}ポイント・マイナス1)

→ 300 へ

ちい^{ちい}さな村^{むら}にたどり着^ついた。

あちこちに、赤^{あか}や黄^きなど色^{いろ}とりどりの花^{はな}が咲^さき乱^{みだ}れ、ひとびと^{ひとびと}のわら^{わら}い声^{こえ}や歌^{うた}い声^{こえ}が、いたるところに響^{ひび}いている。

ひとりの村人^{むらびと}を呼びとめ^よた。それは、若い男^{わか おとこ}だった。

「ここは、なんという村ですか」

「ここは、ハス食^くい人^{びと}の村^{むら}だよ。天国^{てんごく}のようにすばらしいところだ。この村^{むら}でとれるハス^みの実^みは、おいしいよ」



3
7
2

「ハスの実？ どんな^{あじ}味がするんですか」

「それはもう、例え^{たと}ようもないほどすばらしい^{あじ}味だ。この^み実を^た食べた^{たびと}旅人は、みんなとりこになってしまっ、
^{むら}村に^す住みついてしまうほどだ」

と男^{おとこ}は^い言った。グ——。急^{なか}にお腹^{なか}が鳴る。

知力^{ちりよく}ポイント^{いじよう}は？

● 9 以上 → 225 へ

● 8 以下 → 111 へ

3
7
3

サッと身^みをかわし、スッと足^{あし}を^だ出す。

ドッテン！

コビルは、前^{まえ}の^{めり}にころんだ。

素^す早^{はや}く、ヤツの太^{ふと}った体^{からだ}を両手^{りょうて}でころがし、あお^む向け
にしてやる。

「わ~~~~、起きあがれないよ~~~~。助^{たす}けて~~~~」

ヤツは、短^{みじか}い手足^{てあし}をバタつかせて、もがいている。

「自分^{じぶん}で起きあがれるようになるまで、そうやってダイ
エツトしてろ！」

ボクは、わめき^ち散^みらしているコビルを見^み捨^すてて去^さった。

再^{ふた}び暗^{くら}い道^{みち}を歩^{ある}きはじめる。

不意^{ふい}に、パッとあたりが明^{あか}るくなった。→ 113 へ

ついに、ここまでやってきたんだ!!

目の前に、高くそびえる銀の城が現れた。

まるで雲母のように薄い鏡が無数にはりついて、城を覆いつくしている。そして、その空には、黒々と渦を巻く暗雲。いかにも不吉だ。

よおし、憎つくきメデューサ、待っている! きっとおまえを、この手で倒してやるからな!!

ボクは、固い決意を胸に、正面から城の中へ入っていた。入口は、何の変てつもない、ひとつの部屋だった。ただ、南と西に、ふたつの扉がある。

さあ、選択だ! 西と南、どちらの扉へ進むか?

●西の扉へ → 343 へ

●南の扉へ → 309 へ

「やります。やります! ファミコンソフトのためならなんだって……」

思わず後ろをふり向く。そこに、男の姿はなかった。

ヒュウ。

一陣の冷たい風が通りぬける。

しっ、しまった!

「ばかもの〜〜!」

雷鳴のようなハデスの声がとどろいた。

「勇者失格じゃ。誘惑の声に耳を傾けおって。おきて通



375

り、おまえは、二度と^ど冥府界^{めいふかい}から出られぬぞ」

ガーン！ こんなものってあんまりだ。

END

376

黒い扉^{くろ とびら}を開けたとたん、ひとつ目のお化け^めが牙^ばをむきだ出して、ボクに飛びかかってきた。

「お前は、いったい、何者^{なにもの}だあ」

「小僧^{こぞう}め、何を驚^{なに おどろ}いているんだ。ワシはこの神殿^{しんでん}を守るエリヌス様^{さま}だ。お前の体^{からだ}をこの牙^{つめ}と爪^やで八つ裂き^ざにしてくれるわ」

敵^{てき}は、ジワジワと迫^{せま}ってくる。

銅^{どう}の矢^やはあるか？

●銅の矢^もを持っている → 163 へ

●銅の矢^もを持っていない → 150 へ

377

あっ、しまった！ ヤツの目^めを見てしまった。メデューサは目から、不思議^{ふしぎ}な魔力^{まりよく}を発^{はつ}するのだ。

ボクは抵抗^{ていこう}することもできずに、石^{いし}にされてしまう。

END

ハートをひとつずつ王様の^{おうさま みみ}耳にあてる。すると、ロバの
耳がみるみるうちに小さくなって、人間の^{ちい にんげん}耳にもどった。

「おおっ!! ワシの耳がもとにもどったぞ」

^{おおよろこ}大喜びした王様はほうびに^{きん や}金の矢をくれた。(金の矢
を^{にゆうしゆ}入手。チェックリストに^{きにゆう}記入し、銀の矢をリストから
^け消す)

人間の耳にもどった王様は^{こころ}心やさしい王になり、すっ
かり^{あか}明るくなった姫と^{ひめ なか}仲よく^く暮らし^{はじ}始めた。

「よかった、やっと平和な^{へい わ}国になったのだ」

ぼくは再び^{ふたたび}冒険^{ぼうけん}を始める。

少し行くとでこぼこの^{みち}道と平坦な^{へいたん}道に^わ分かれていた。

●平坦な道へ → 392 へ ●でこぼこ道へ → 64 へ

「たしかに、おまえは、立派に^{りつぱ}冒険^{ぼうけん}を^{つづ}続けてきておる。
ここまできたら、この^{どうわ}童話^{せかい}世界では、あとひとつの冒険
を^{のこ}残すのみじゃ。しかし、それは、おまえに^{おお}大きな^{くる}苦し
みを^{あた}与えることになるだろう。さあ、^{さいご}最後だ! この^{みず}水
の中へ^{なか}飛び^と込^こめ!」

いつの間にできたのか、^{じめん}地面に^{みずたま}水溜りができていた。
しかし、その^{ひょうめん}表面は、^{かがみ}鏡のようにつるつる^{ひか}光っている。

ボクは^{おも}思いきって水溜りの中に飛び込んだ。→ 138 へ



よかった。ボクには、善^{ぜん}のパワーのアイテムがある。
「コビル。きっと、これがおまえを助^{たす}けるはずだ！」

ボクは、アイテムをコビルに持^もたせた。

しかし、アイテムにもコビルにも何^{なん}の^{へん}変^か化もなかった。
コビルはそのまま息絶^{いき た}えた。

「こんな、ばかな……」ボクは、コビルの横^{よこ}にへたり込^こんだまま、ボーゼンとヤツの死^{したい}体^みを見つめていた。

すると、突^{とつ}然^{ぜん}、突^{とつ}風^{ふう}が起^おこった。

風^{かぜ}が止^やむと、周^{まわ}りの景^け色^{しき}は、まるで変^かわっていた。そ
ばにあつたコビルの死^{したい}体^みもない。

ここは、この風^{ふう}景^{けい}は、呪^{のろ}いのマッ^うチ^{まち}売^{はい}りの街^{まへ}へ入^まる前^{まえ}
に老^{ろう}人^{じん}と話^{はな}した、あ^あの場^ば所^{しょ}だ！

そう気^きがついた時^{とき}、目^めの前^{まえ}に老^{あら}人^わが現^{あら}れた。→ 243 へ

少^{から}し^だ体^{つか}が疲^{つか}れたよう^{よう}だ。そう言^いえ^えば、も^もう何^{なん}時^じ間^{かん}もロ
クに休^{やす}んでい^いないし、食^たべてい^いない……。

「あ^あっ、酒^さダ^かルがあ^ある」

もし、生^{いの}命^ちの酒^{さけ}なら、ひ^ひと口^{くち}飲^のむだ^だけで、体^{たい}力^{りき}がメキ
メキと回^{かい}復^{ふく}するが……。 (前^{まえ}にこ^この部^へ屋^やで飲^のんだこ^ことがあ
る人^{ひと}は、飲^のむこ^ことはで^でき^きない。飲^のま^まないへ)

● 飲^のま^まない → 30 へ

● 飲^のむ → 315 へ

クソッ！ ペガサスの翼^{つばさ}がないばかりにボクはこの階^{かい}から脱出^{だつしゅつ}できない。一生^{いつしやう}、この城^{しろ}の中から出ることができずに、ぐるぐると回り続け^{まわ つづ}なければならないのか。

END

「いいえ、ひとりで木陰^{こかげ}で休んでいましたよ」
 安心^{あんしん}したのかヘラは、急^{きゆう}にやさしい顔^{かお}になった。ほくも、ホッ。(知力ポイント・プラス1)
 「おまえはピットだね。武器^{ぶき}ひとつじゃ、これからの冒険^{ぼうけん}は、大変だよ。このムチをあげよう。ひとふりで、たいていの敵^{てき}は、やっつけることができるよ」
 お礼^{れい}を言^いうと、ヘラは、ゼウスのいた方向^{ほうこう}へかけていった。(ムチ入手。チェックリストに記入せよ)

→ 36 へ

パンパカパーン！
 「おめでとう、箱^{はこ}の中身^{なかみ}は、天使^{てんし}の羽^{はね}だ」
 再び^{ふたたび}、ラッパが鳴^なり、くす玉^{だま}が割^われる。
 もう、いいっていうのに――。
 「これを身^みにつけると、飛^とぶように速^{はや}く走^{はし}れるぞ」
 ラッキー！ 役^{やく}に立^たちそうだぞ。(天使^{てんし}の羽^{はね}入手。チェックリストに記入^{きにゆう}せよ)



384

ヘルメスと別かれてしばらく行くと、道が3本に分岐
していた。どの道へ進むか。

●右の道へ → 275 へ ●左の道へ → 251 へ

●中央の道へ → 103 へ

385

ボクの放った矢が、ヤツの花びらの1枚に突き刺さった。すると、けたたましくダフネが騒ぎ出す。

「きゃ〜。わたしの大切な花びらに傷が。大変だわ、大変だわ、お嫁に行けなくなっちゃう。早く手当てしなくちゃ」

ダフネは、再び、空に舞い上がり、アッという間に飛び去った。なんだ？ ありや。

しばらく歩き続けると、平原に出た。 → 342 へ

386

闇の中をどこまでも落ちてゆく。

すると、老人の声が……。

「これまでの記憶は、消してしまうぞ。おまえはまた、神話世界の途中から、冒険をやり直すんじゃ」

（童話世界で得たアイテムをすべてリストから消し、体力ポイント・マイナス3、武力ポイント・マイナス3、知ポイント・マイナス3） → 13 へ

イチかバチか^{ため}試してみるか！

ボクは、ガードクリスタルを^と取り^だ出す。すると、^{せんたん}先端^とについている^{とうめい}透明^{いし}の石から、キラキラした^{ひかり}光がふたつ^と飛び出した。そしてクルクルとボクの^{しゅうい}周囲^{まわ}を回りはじめる。

不思議なことに、^{いま}今まで^{かま}鎌を^{しにがみ}ふり回^{とつ}していた死神が突然^{ぜん き}消^あえた。辺りはまたもとの^{せいじやく}静寂^{やみ}の闇にもどったのだ。

ん？ 歩き出そうとすると、^{ふ い}不意^{かた}に固^{さき}いものがつま先に^あ当た^もった。死神の持っていた^{かま}鎌だ。

魔力を消すというガードクリスタル。あの死神は、^{やど}鎌^{あくりよう}に宿^きっていた悪霊^きだったのだろう。→ 11 へ

やったあ！ ついに^{とうちやく}到着^{ちじようせ}したぞ。地上世界^{いりぐち}の入口だ。

「よくやったピット、^{ごうかく}合格^{こえ}じゃ」ハデスだ。その声は、さっきと違い、^{ちが}テレパシー^{こころ}のように心^{こころ}に通^{つう}じてくる。

「ほうびを^{さず}授^{さず}けよう」

^{あたま}頭^{なに}に何か^のがポンと^て乗^とった。手^てに取^とってみるとそれは^{みどり}緑^{ぼうし}の帽子^しだった。

「それは、かぶると^{すがた}姿^きが消^ふえる不思議^{しぎ}な帽子^きじゃ。きつと役^{やく}に立^たつだろう。ただし、地上^{ちよう}で使^{つか}えるのは、一度^どだけだぞ」

礼^{れい}を言^いってボクは、ハデスの帽子^{かわぶくろ}を革^い袋^いに入^いれた。

(ハデスの帽子^{にゆうしゆ}入^{きにゆう}手^き。チェックリストに記入) → 13 へ



せん て ひつしょう
先手必勝だ!

ボクは素早くヤツの杖にムチを巻きつかせ、杖を奪った。そして2本にへし折ってやる。

「あ〜〜、よくも、よくも——」

ヤツは、青い汗をたらして叫びながら「覚えていろ!」と飛ぶように逃げていってしまった。

口ほどにもないヤツめ、(武力ポイント・プラス1)

さて、山を降りるとしよう。下りはスイスイ、アツという間にふもとに到着。これから、どの方向へ進もうか。

●北の平原地帯へ → 85 へ ●南の森へ → 303 へ

●東の丘陵地帯へ → 259 へ

「フン、ペガサスの翼さえあれば、ヤツなんてボクの敵じゃないぞ」

翼をはためかせて、上に飛んでしまえば、へっちゃらだ。ボクは上空から神殿の中に入り込んだ。→ 53 へ

「キミ、こんな森の中をひとりで歩くのは危ないよ」

と、女の子に声をかけた。

「わたし、赤ずきん。これから、森の向こうに住むおばあさんのお見舞いに行くの」

そう言えば、童話の中では確か、おばあさんは狼に襲

389

えい、これならどうだ！
ムチでナスビ使いの杖を奪つ。





361

われていて、赤ずきんは危険な目にあうのでは……。
 何だか、心配だ。

赤ずきんのあとをついて行こうかな？

● Yes → 262 へ

● No → 19 へ

362

しばらく歩くと、色とりどりの花が咲き乱れている美しい国に着いた。

今日はずっと歩きっぱなしで、もうボクはへとへとだ。
 あっ、あそこに宿が見えるぞ。

ラッキー！ 今夜はあの宿で、ゆっくり旅の疲れをいやそう。→ 210 へ

363

互いにホンモノだと言って譲らない。

仕方ない。それなら、ふたりにハートを持たせて、どちらがホンモノかを決めることにしよう。

すると、牢の姫はハートを手にしたとたん、カタカタと震え始め、「グウェ〜」とうなり声を上げた。

そうか！ 部屋にいた姫こそ、ホンモノだったんだ。

ボクは苦しみあえぐニセモノに金の矢を射た。化け物はブクブクと泡を立て、青い液となって消えた。

あっ、あれは？

化け物が消えたあとには、白のハートがひとつあった。

ボクはそのハートを手にすると、白雪姫^{しらゆきひめ}に別れ^{わか}を告^つげ、
この国^{くに}から出^でて行^いった。(白^{にゆうしゆ}のハート入^{きにゆう}手、チェックシー
トに記入) → 64 へ

無^む我^が夢中^{むちゆう}だった。

気^きがつくと、蛇^{へび}の頭^{あたま}は、ぼくの頭^{いし}ほどもある石^{した}の下^じ敷

きに……。

石のまわりに、どす黒^{ぐろ}い血^ちがにじみ出^でている。

えっ？ だれがやつつけたんだ。

しかし、どう考^{かんが}えてもボクしかいない。ボクが、そば
の石^もを持^なちあげて、投^なげつけたんだ！

「ス、スゴいじゃないか！」

ようやく実感^{じつかん}。ボクって、本^{ほん}当^{とう}は、スルドい反^{はん}射^し神^{しん}経^{けい}
の持^{ぬし}主^{しゅ}な^なのかもしれない！ (武^ぶ力^{りよく}、知^ち力^{りよく}ポイ^ポン^ント、
と^ともにプ^プラ^ラス^ス1) → 336 へ

山^{やま}を登^{のぼ}っているうちに、いつの間^まにか、気^き味^みの悪^{わる}い谷^{たに}
に迷^{まよ}い込^こんでいた。いたるところに、動^{どう}物^{ぶつ}の死^し骸^{がい}や白^{はつ}骨^{こつ}
がころがっている。おまけに霧^{きり}まで、出^でてきたようだ。

早^{はや}く脱^{だつ}出^{しゅつ}してしまおう。と、その時^{とき}。

「もし、もし」

とボクを呼^よびとめる声^{こえ}がする。恐^{おそ}る恐^{おそ}るふり向^むくと、



そこには、ひとりの兵士^{へいし た}が立っていた。

ん？ なんだかおかしい。兵士^{からだ とお}の体を通して、むこうの風景^{ふうけい}がすけてみえるぞ……。

ギャ~~~~!! 幽霊^{ゆうれい}だ！ つんざくような悲鳴^{ひ めい}をあげ、ボクはその場^ばに腰^{こし}を抜^ぬかした。

「わたしは、冥府界^{めい ふ かい}の王^{おう}ハデス様^{さま}の使い^{つか}だ。おまえを、冥府界^{あんない}に案内^いするように言^いわれている」

ガタガタふるえているボクを前^{まえ}に、幽霊^{ゆうれい}の兵士^{へいし}は言^いった。→ 153 へ

こいつは、メデューサの手^て下^{した}の中^{なか}でも、落^おちこぼれに違^{ちが}いない。なんだか、他人^{た にん}を見^みている気^きがしないよ。

ボクは、ヤツに手^てをかして、体^{からだ}を起^おこしてやった。「助^{たす}かった」コビルは喜^{よろこ}んで言^いった。

「お礼^{れい}にこれ^{これ}をあ^あげるよ」

ヤツが差^さし出^だしたのはガードクリスタル。さまざま魔力^{まりよく}から身^みを守^{まも}ることができるという。(ガードクリスタル^{にゆうしゆ}入^い手^て。チェックリスト^{きにゆう}に記^き入^い)

「オレ^あに会^あったことは、絶^ぜ対^{つたい}メデューサ様^{さま}にはないしよだぞ」ヤツは、何^{なん}度^ども念^{ねん}を押^おして、去^さってい^いった。

悪魔^{あくま}にしては、まぬけで気^きのいいヤツだったな。

ボクも、再^{ふた}び歩^{ある}き出^だす。→ 227 へ

ボクは、逃^にげて、逃^にげて、逃げまくった。わき目もふらずに、丘^{おか}を飛^とぶように駆^かけ降^おりる。

丘を降りてしまっても、しばらく走^{はし}り続^{つづ}けていた。氣がつくと、目の前に湖^{まゑ みずうみ ひろ}が広^{ひろ}がっている。

ヒー、ヒー、ここまでくれば、もう大^{だい}丈^{じょう}夫^ぶだろう。巨^{きよ}人^{じん}の姿^{すがた}は、とっくに見^みえない。

(体^{たい}力^{りよく}ポイント・マイナス2)

どれ、ここ^{きゆうけい}で休^{きゆう}憩^{けい}だ。

荒^{あら}い息^{いき}が静^{しず}まると、ボクは、水^{みず}浴^あびをするために、湖^{うみ}に入^{はい}った。

が、そのとたん！ → 15へ

ボクは炎^{ほのお}のようにまっ赤^かな口^{くち}と鋭^{すど}く光^{ひか}るキバをまのあたりにした！ それ^みが、ボクが見^みた最^{さい}後^ごのものだ。

ここまで来^きて、やられてしまうなんて……。

END

パンドーラの吐^はくシャポン玉^{だま}が目^めに入^{はい}った。

「うっ、痛^{いた}い。これじゃ、目^めがあけられない」

ど、どこにいるんだ、パンドーラ!!

ドピューン！ 背^せ中^{なか}に走^{はし}る激^{げき}痛^{つう}。

くそっ、パンドーラめ、ひきようだぞ。後^{うし}ろからボク



を襲^{おそ}うなんて…………。

もう、ダメだあー。体^{からだ}の力^{ちから}がなくなってきた。こんな
みじめな死^しに方^{かた}はイヤだあ〜。

END

そこには、いつか湖^こ面^{めん}で見た、美^みしい女^{うつく}の人^{おんな}、女神^{ひと}パ
ルテナが横^{よこ}たわっていたのだ！

突然^{とつぜん}パルテナは、パッチリと目^めを^あ開^あけた。

「あ、わたくし、元^{もと}にもどったのね！ 治^{なお}ったのね！」

そう叫^{さけ}びながら、女神はムックリと起^おきあがった。

「お、おじいさま〜〜！」パルテナが駆^かけて行^いくほうを
見ると、そこにあの、老^{ろう}人^{じん}が立^たっていた。

「おー、よし、よし、よかったのう、そう泣^なくんじゃな
い」老人は、パルテナを抱^だきしめながら言^いった。

ひとり、ポカンと立たずむボク。

「あの、おとり込み^こ中^{ちゆう}、すみませんが、どういうことか、
説^{せつめい}明^{めい}していただいけませんでしょうか」

「おお、ピット。すべておまえのおかげじゃ。じつは、
パルテナは、わしのかawaii孫^{まご}なんじゃよ」

「はあ」全^{ぜん}然^{ぜん}ピンとこない。

「こいつはのう、フィクシ^{かい}ョン^{きんだん}界^みの禁^た断^たの実^みを食^たべてし
まったんじゃ。その実^{あじ}は、すばらしい味^{あじ}じゃが、食べる

と悪魔^{あくま}になってしまう。いわば、フィクション界^{びようき}の病気の
 ようなものじゃな」

「すると、メデューサとパルテナ様^{さま}は、同一人物^{どういつじんぶつ}だった
 んですか。し、信じ^{しん}られない！」

「そうじゃ。だが、フィクション界^{おき}を治めている女神が、
 悪魔^かに変わってしまったなんて、世間体^{せ けんてい}が悪^{わる}くてのう。
 だから、フィクション界^{にんげん}の人間には極秘^{ごく ひ}のことじゃ」

「それで、その病氣^なを治^{なお}すために、ボクが必要^{ひつよう}だったん
 ですか？」

「そうなんじゃ、この病氣^{げんじつ}は、現実世界^きから来た人間で
 ないと治^{きびよう}せない奇病なんじゃ」

禁^{きん}を破^{やぶ}って病氣^{じ ごう}になったんなら自業自得^{じ とく}じゃないか！
 そのためにわざわざ、こんな危険^{き けん}な冒険^{ぼうけん}をやらされてた
 なんて、ああ、ばかばかしい。

「ピット、あなたのおかげよ。どうもありがとう」

その時^{とき}、パルテナがニッコリと笑^{わら}って言^いった。

ドッキン！ 弱い^{よわ}なあ。美子^{よしこ}ちゃんに似たこの笑顔^{え がお}。

「さあ、約束^{やくそく}通り、おまえを現実世界^{じようき}へ帰^{かえ}してやろう」

そう老人^{らうじん}が言うと、目の前に鏡^{かがみ}がでてきた。

「現実世界^{じようき}へもどってもがんばって暮^{くら}せよ」

ボクは老人^{らうじん}とパルテナに別^{わか}かれを告^つげ、鏡^{かがみ}の中に飛び
 込んだ。(エピローグに続く)

エピローグ

こんにちは、生徒会長の鏡光夫です。

冗談を言うなって？　ところが本当のことなのさ。まあ、そんなに驚かないで、ボクの話聞いてよ。

あれから現実世界にもどってみると、まだ時計の鐘が鳴り続けていた。つまり、ボクが鏡の中に入り込み、フィクション世界で冒険をしている間、少しも時間がたっていなかったということだ。もう、ガク然としたね。

次の日、クラ〜イ気持ちで学校へ向かった。なにしろその日は、人生最悪の日になるはずだったんだから。

ところが、どうもまわりの様子がおかしいんだ。今までボクに見向きもしなかった女の子たちが、声をかけてくる。クラス一の人気者の高瀬君が、まるで親しい友達のように話かけてくる。下駄箱を開ければ、ラブレターが10通も！

どうなってるんだ!? キツネにつままれた思いで、教室に入ると、進級早々のテストの結果が貼り出されたところ。それがなんと、全科目満点で、ボクが1番!?

その時、ハッとひとつの考えが浮かんだんだ。これは



あ^{ろうじん}の老人のおかげではないだろうか。パルテナ^{たす}を助けた
お礼^{れい}に、ボクの人生のシナリオも書^かき変えてくれたのだ
としたら……。

驚^{つづ}きはまだまだ続いた。ホームルームの時間、ボクは
美子^{よしこ}ちゃんも見ている中、全学級員^{ぜんがつききゅういん}の指示^{しじ}を得^えて、生徒^{せいと}
会^{かい}長^{ちやう}候補^{こうほ}に選^{えら}ばれたのだ。そして、その1週間^{しゅうかん}後、2年^{ねん}
生^{せい}ながらみごと生徒会^{とうせん}長に当選!!

フィクション世界で立派^{りつぱ}な勇者^{ゆうしや}に成長^{せいちやう}したボクは、現
実世界でもヒーローになったワケだ。おまけに美子^{よしこ}ちゃん
というかわいいガールフレンドもできたし、もう最高^{さいこう}
にハッピーさ。

こんなすばらしいプレゼントをボクにくれた『パルテ
ナの鏡』これはもうかけがえのない思い出^{でほん}の本^{はくし}だ。白紙^{はくし}
だった部分^{ぶぶん}は、今^{いま}は文字^{もじ}でぎっしりうめつくされている。
もちろん、ボクの英雄^{えいゆう}物語^{ものがたり}でね。冒険^{ぼうけん}の間^{あいだ}は苦^{くる}しいだけ
だったけど、今ではなつかしさでいっぱいだ。

もしかしたらまた、フィクション世界で勇者^{ひつよう}が必要^{ひつよう}と
されることがあるかもしれない。その時は、キミがこの
幸運^{こううん}を手^てにする番^{ばん}だ。そう、ボクは信^{しん}じているよ。

HAPPY END

編集部から

好評シリーズ第 13 弾「光神話パルテナの鏡／神殿の悪魔を倒せ！」いかがでしたか？ 今回は、本の中の世界に飛び込んだ少年となつて、活躍してもらいました。みなさんは、無^ぶ事^じ、使^し命^{めい}を果たし、ハッピーエンドにたどりつくことができましたでしょうか。きっと、すばらしい英雄物語を作りあげたことと思います。

さて、今後も編集部では、みなさんのご意見を参考に、より楽しいファミコンゲームを作つてゆくつもりです。すでに発売している 12 作を含め、当シリーズに対するご意見、ご感想をお待ちしております。また、これからゲームブック化してほしい素材、ゲームブックに対するご希望などもお寄せいただければ、幸いです。

＜あて先＞ 〒162 東京都新宿区東五軒町 3 番 28 号(株)双葉社 C T R ファミコン冒険ゲームブック編集部 「パルテナの鏡」係

お寄せいただいた方々の中から、抽選で 100 名の方にゲームブックの最新刊をプレゼントします。

企画・構成／スタジオ・ハード

制作／漢那早美 高橋信之

文／村中江弓子 前田かおり

作画／不敵万才

© Nintendo 1986

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です

光神話パルテナの鏡

神殿の悪魔を倒せ！

双葉文庫 ファミコン冒険ゲームブックシリーズ す 02-14

昭和62年7月1日 第1刷発行

定価380円

著 者 村中江弓子
前田かおり
スタジオ・ハード

発行者 清水文人

発行所 株式会社双葉社

〒162 東京都新宿区東五軒町3番28号

TEL 東京 (268) 5111 (代表)

振替 東京 8-117299

印刷 大日本印刷株式会社
製本

© Emiko Muranaka / ST. HARD 1987 Printed in Japan

(落丁・乱丁はお取りかえいたします)

ISBN4-575-76029-3 C0193

FUTABASHA GAMEBOOK SERIES

ファミコン冒険ゲームブックシリーズのご案内

1 スーパーマリオブラザーズVol. 1 / マリオを救え！

2 グラディウス / 未知との戦い

3 ゼルダの伝説 / 蜃気楼城の戦い

4 謎の村雨城 / 不思議時代の旅

5 メトロイド / ゼーベス侵入指令

6 スーパーマリオブラザーズVol. 2 / 大魔王ネオクッパの挑戦

7 ドラゴンクエスト / 蘇る英雄伝説

8 ポートピア連続殺人事件 / 密室殺人の謎

悪徳サラ金業者、山川耕造が死んだ。事件究明に乗り出すボス & ヤスのコンビだが……。

9 悪魔城ドラキュラ / 古城の死闘

闇の魔王ドラキュラが再び蘇った。シモンよムチを取れ！

10 がんばれゴエモン！からくり道中 / 東海道五十三景

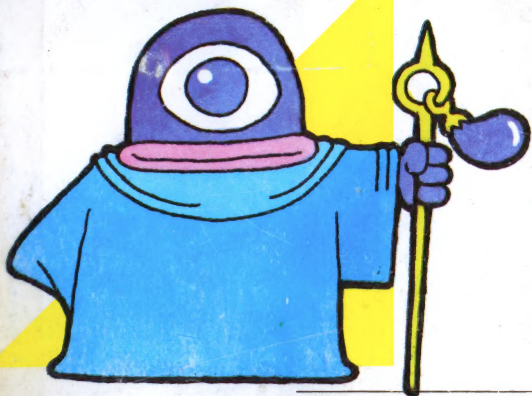
ウワサの義賊、ゴエモン参上！ 悪い殿様こらしめるため、花のお江戸へまっしぐら。

11 高橋名人の冒険島 / ティナを救い出せ！

ぼくらのヒーロー高橋名人登場！ 悪の化身キュラ大王をやっつけろ！

12 ミシシッピー殺人事件 / リバーボートの冒険

ブラウン殺しの犯人が射殺された。偶然事件に巻き込まれたジムとラリーの運命は……。



FUTABASHA FAMICOM GAME BOOK SERIES

光神話 パルテナの鏡

神殿の悪魔を倒せ！

©Nintendo 1986

©ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ISBN4-575-76029-3 C0193 ¥380E 定価380円 双葉社

GAME
BOOK

光神話
パ
ル
テ
ナ
の
鏡

神殿の悪魔を倒せ！

ス
タ
ン
オ
ー
バ
ー
ト
編
村
中
江
宮
子
前
田
か
お
り
著

双葉文庫

す
02-14
380

GAME
BOOK

光神話。
パ
ー
ト
の
観
望

神
殿
の
悪
魔
を
倒
せ
！
ULTIMASHA
GAME BOOK
SERIES

す
02-14
380